차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

GAME CHAMP

1997 10

FFVII의 신버전이 또 등장한다고...
'누가 스퀘어 좀 말려줘!'

특보

「파이널 판타지VII 인터내셔널」 새로운 단장!

「샤이닝포스3」 새턴으로 출격개시!

한국 고나미「인터내셔널 슈퍼 스타 사커 64」 국내 상륙작전

스트리트 파이터III 신버전「자이언트 임팩트」 등장

동경 게임쇼

에닉스, 스퀘어의 완전 "모여라 꿈동산" 잔치

긴급공개

패러사이트 이브와 한국인 개발진 4명 비밀 공개

최강공략

- SS용 랑그릿사IV X-파일 / 바이리스
- PS용 동급생2 / 실황 파워풀 프로야구 '97 개막판 / 드래곤볼 파이널바우트
- N64용 힘내라 고에몽
- GB용 포켓러브
- ARC용 킹오파 '97 연속기

내지부록



특별부록 철권3 집대성북



정가 6,500원

ISSN 1227-7177

ABC
부수공사기구
한국ABC가입


영화감독을 꿈꾸는 당신, 이제 그 꿈을 실현할 때가 왔다!
영화감독이야기
영화감독 시뮬레이션
영화만들기 더이상 희망으로만 간직하지 않아도 된다.
영화감독 이야기를 통해
나만의 독특한 영화를 맘껏 만들어 보자
주인공 캐스팅에서부터 모든 제작이
나의 손에 의해서 이루어진다.
나의 손끝에서 오늘 불멸의 명작이 탄생할 것이다.
멜로에서 SF, 액션, 코메디 ,다큐멘트…
어떤 영화를 만들어볼까?
특 징
◆ 160명에 달하는 다양한 캐릭터 ◆ 리얼타임으로 전개되는 살아있는 캐릭터 ◆ 〈멜로〉〈인간애〉〈다큐멘트〉〈액션〉〈코메디〉〈서스펜스〉〈SF〉〈컬트〉〈장편영화〉 ◆ 제작한 영화와 그 평가에 의해 변하는 멀티 엔딩
◆ 각본, 기자재, 캐스팅, 스케쥴관리, 연출 편집작업 ◆ 제작된 영화를 평론가들이 세밀하고 완벽하게 평가 ◆ 엔딩을 한 번 본후 자유롭게 원하는대로 촬영하는 시뮬레이션모드 삽입 ◆ TV출연, 결혼 등 다양한 이벤트
KSS
Media Entertainment Company
CD-ROM
완전한글화
통쿤 TONGKUN
TEL (02)753 0278 FAX (02)318 0189
하이텔·천리안·나우누리 ID TONGKUN
인터넷 ID http://www.tongkun.com

9월호
발매예정



발매일의 연기가 거듭되어 기대와 관심을 가져주신 유저님들께 대단히 죄송합니다.
그래서 저희들의 사죄의 마음을 담아 이번 알버트 오딧세이는 한정판을 발매하기로 결정 하였습니다.
(마우스 패드)
거듭 사과의 말씀을 드리며, 앞으로도 저희 우영을 더욱 사랑해 주시길 부탁 드립니다.

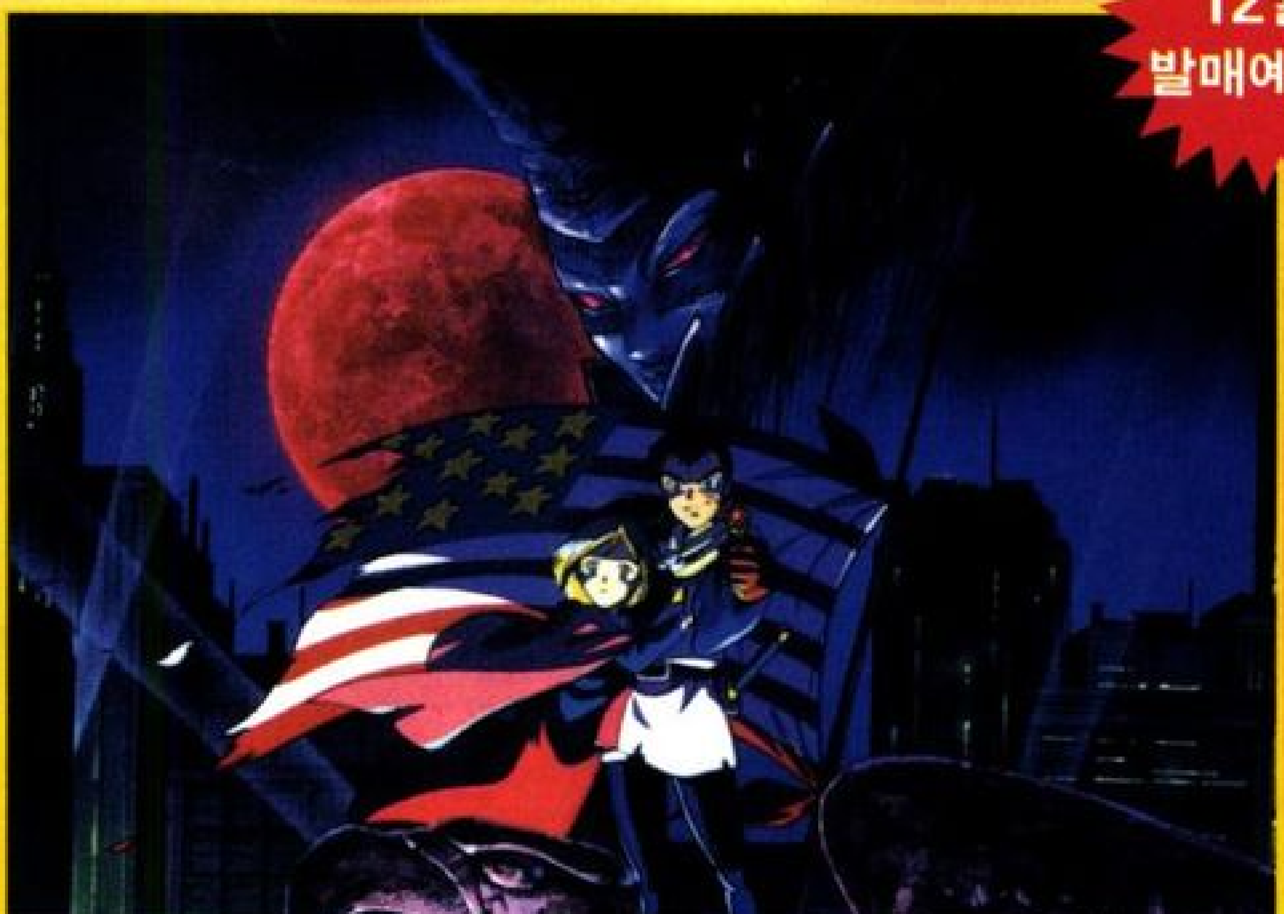
알버트 오딧세이

©SUNSOFT

천외마경

1893년 뉴올리언즈.
이야기는 여기서 시작된다.
허드슨의 인기 RPG인 천외마경 시리즈의 최신작.
근세 미국을 배경으로 또다른 불의 일족의 전설이 시작된다.

12월
발매예정!



©HUDSON

WOOYOUNG SYSTEM
(주)우영시스템
서울시 강남구 신사동 582-10 계몽빌딩 3층
TEL:(02)3445-4854 FAX:(02)3445-4855



미스트
(MYST)

제작사 : SUNSOFT
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 발매중

당신이 우연히 들어가버린 MYST의 세계.
당신의 풍부한 상상력과 약간의 재치,
그리고 훌륭한 지혜로서 이시간과 공간을
초월한 진실된 이야기를 밝혀내는 것이다.



NHL POWERPLAY '96

제작사 : VIRGIN
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 발매중

「빙상의 격투기」라 불리우는 아이스 하키.
세계 최고봉이라 일컬어지는 것이 북미 프로하키 「NHL」. 그들과 각국 대표팀이 격돌하는 「NHL POWER PLAY '96」에 당신을 초대한다.



신비의 세계 엘하자드
(EL-HAZARD)

제작사 : PIONEER
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 발매중

엘하자드는 일본의 TV 애니메이션으로 작년봄 일본 열도를 떠들썩하게 만든 장본인이다.
총 8개의 엔딩이 준비되어 있으며, 모든 음성의 한글화 작업이 완성도 있게 이식되어 애니메이션 어드밴쳐 게임으로 손색없게 준비되었다.



알버트 오딧세이
(ALBERT ODYSSEY)

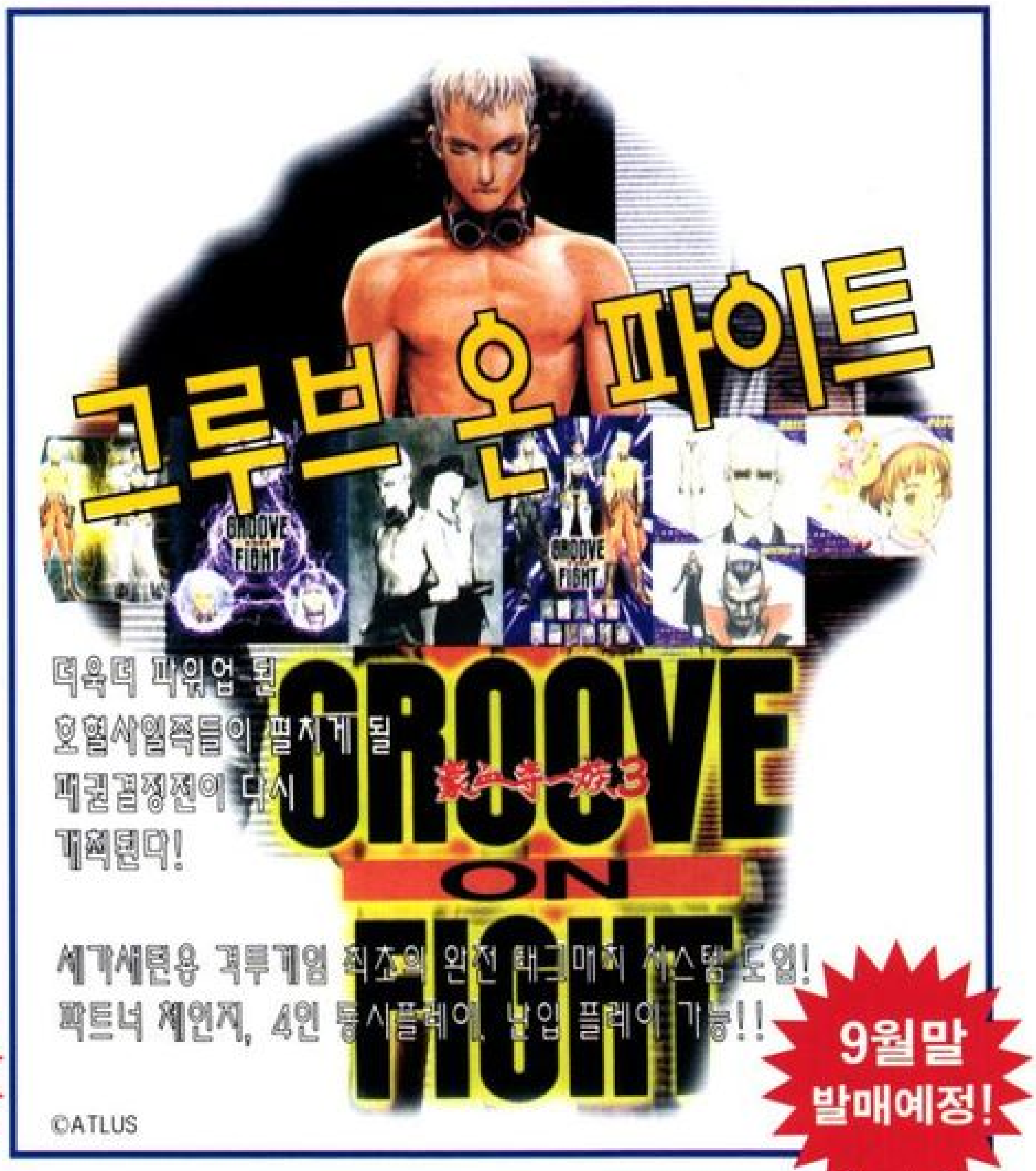
제작사 : SUNSOFT
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 8월 발매

일본판 RPG를 해본 경험이 있는 유저라면 누구나 알 수 없는 메시지 때문에 고생을 해본 경험이 있을 것이다. 하지만 이제 그런 걱정은 하지 않아도 된다.
한글로 이식된 알버트 오딧세이는 음성과 모든대사 아이템들을 알아보기 쉽게 정리하여 완벽한 게임의 재미를 느낄수 있다.

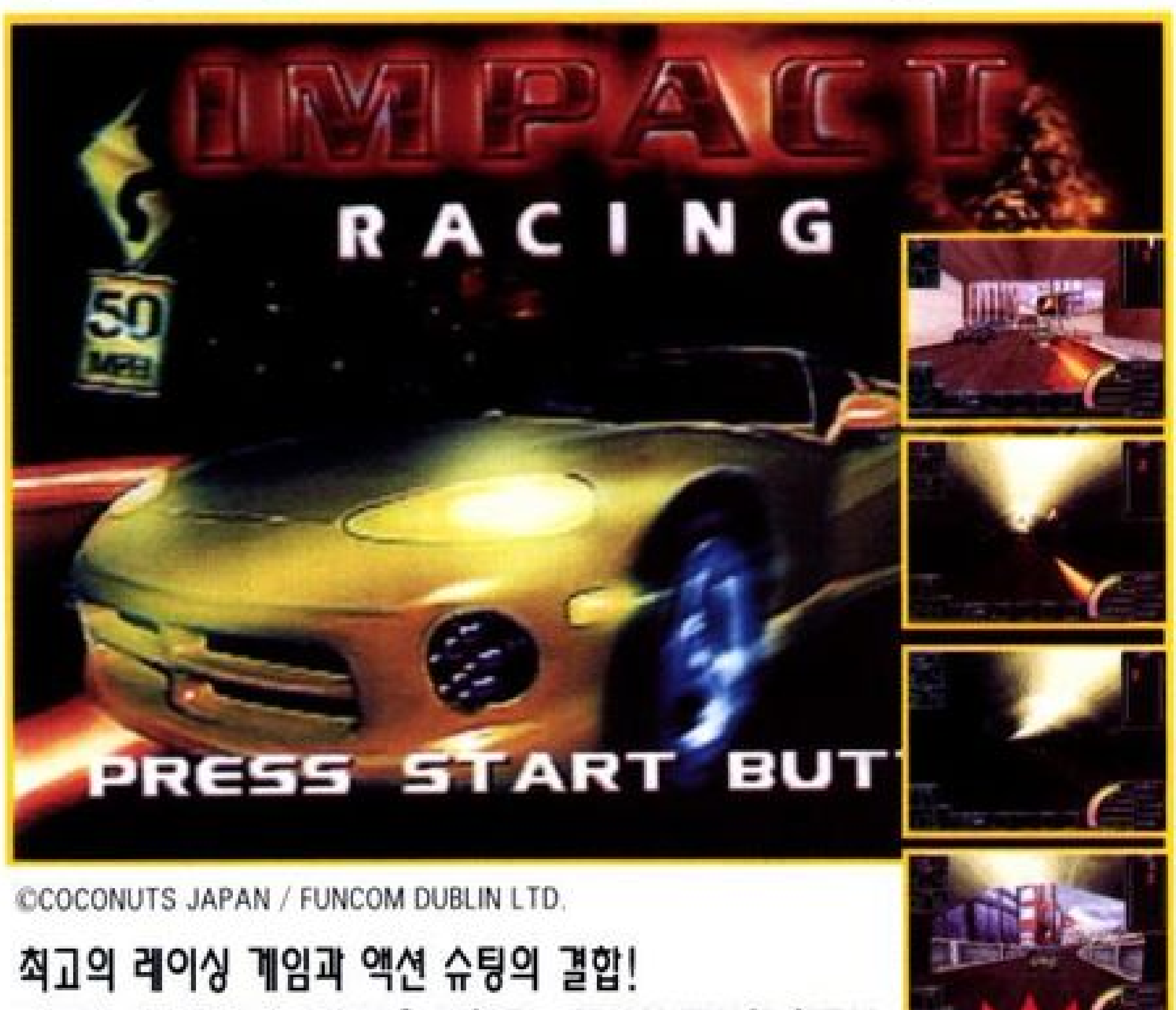


(주)우영시스템
WOOYOUNG SYSTEM
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 3층
TEL:(02)3445-4854 FAX:(02)3445-4855





임팩트 레이싱



©COCONUTS JAPAN / FUNCOM DUBLIN LTD.

최고의 레이싱 게임과 액션 슈팅의 결합!
리얼한 3D 화면이 사실감을 더해주는 레이싱 게임의 최고봉
임팩트 레이싱!
드디어 일본과 동시발매 예정
기다려 주십시요!

9월말 발매예정!

엔젤 그래피티 S



©COCONUTS JAPAN

11월 발매예정!

가슴이 아플 정도로 사랑을 해 보신 적이 있으십니까?
지금, 당신에게 일어날 러브 스토리…

고교 2학년의 봄부터 졸업까지의 2년간, 만나게 되는 여자친구들 중에서 마음에 드는 여자에게 프로포즈!
변덕쟁이 그녀, 새침떼기 그녀를 이해해서…. 즉, 당신이 여자의 마음을 얼마나 이해하고 있는지 …,
단순한 시뮬레이션의 차원을 뛰어넘어 새로운 연애 시뮬레이션의 장을 연다 !!

(주)우영시스템
WOOYOUNGSYSTEM
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 3층
TEL: (02)3445-4854 FAX: (02)3445-4855

스트리트 파이터 제로



스트리트 파이터 제로 2

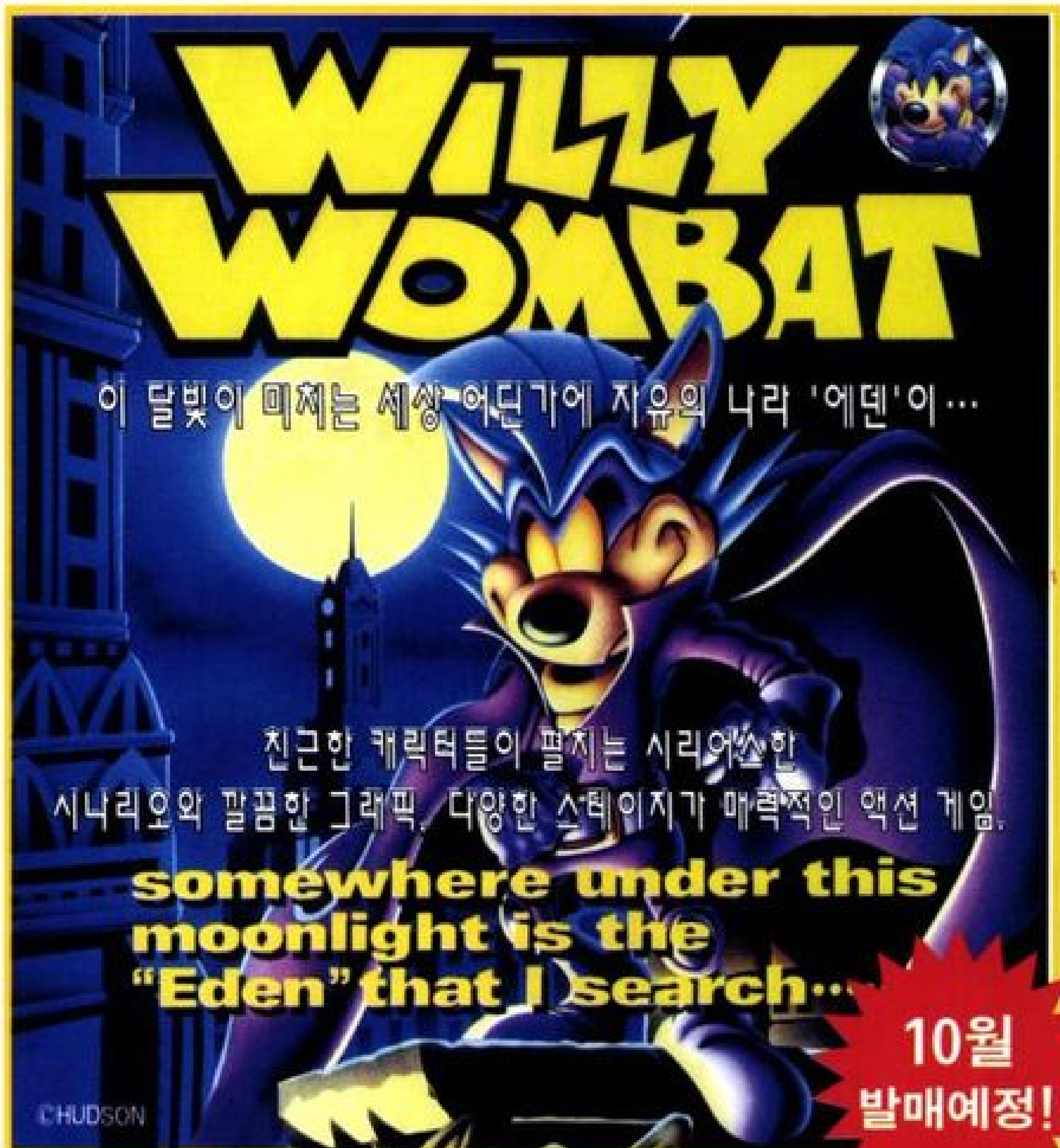


벅 슬래쉬

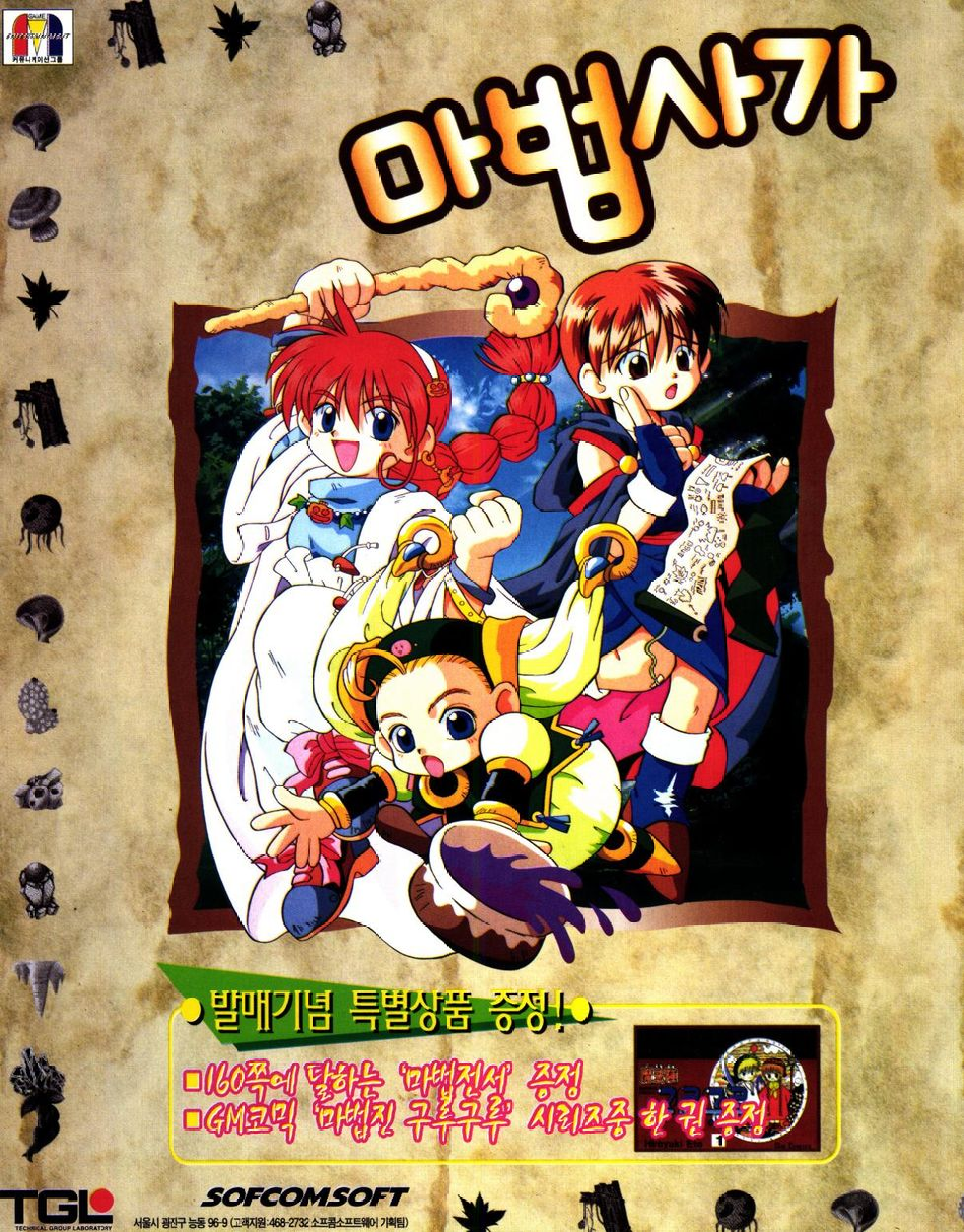


©HUDSON

윌리윔 뱃



WOOYOUNG SYSTEM
(주)우영시스템
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 3층
TEL:(02)3445-4854 FAX:(02)3445-4855


마법사가
발매기념 특별상품 증정!
□160쪽에 달하는 '마법전서' 증정
□GM코믹 '마법진 구루구루' 시리즈중 한 권 증정
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
SOFCOMSOFT
서울시 광진구 능동 96-9 (고객지원:468-2732 소프콤소프트웨어 기획팀)

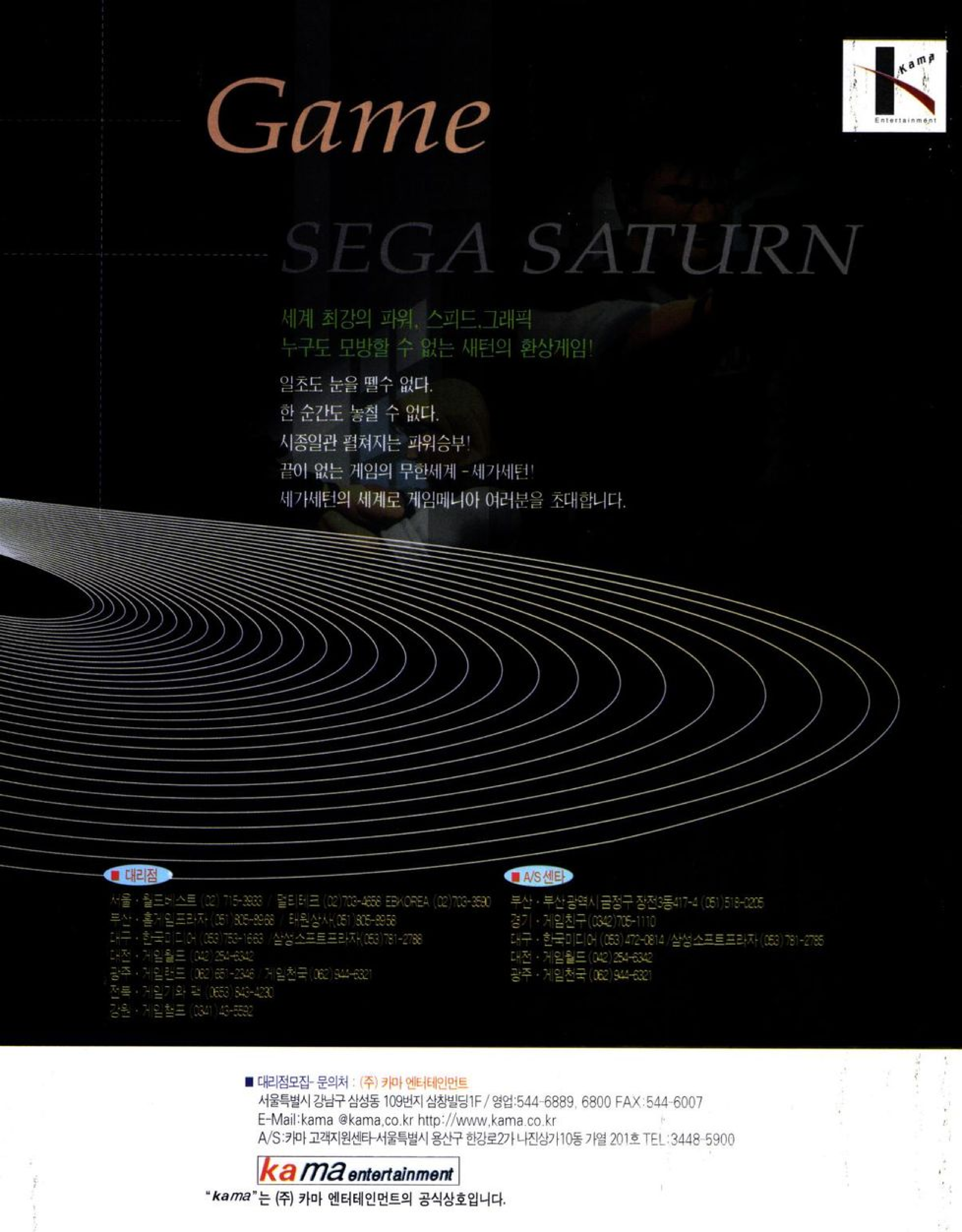


사이버 세대를 위한 새로운 쇼핑공간
디지탈월드
되는방법
Windows® 95 전용
MMX 대응
CD-ROM
깜짝! 이벤트
• 마법사가 되는 방법 •
숨겨진 마법을 찾아서 보내주세요!!!
게임메뉴얼 153페이지에 ???마법이 있습니다.
그 마법을 마스터한 세이브 파일을 보내주세요.
추첨해서 푸짐한 상품을 드립니다.
1명 MMX펜티엄 컴퓨터
4명 소니플레이 스테이션
4명 세가새턴
20명 GM코믹스 마법진 구루구루 만화전질(1권~8권)
응모요령
숨겨진 마법을 마스터한 후 세이브 파일을 디스켓에 담아서 보내주세요. 보내실때는 소비자엽서도 보내주세요. 이미 엽서를 보내신 분들은 디스켓만 보내주셔도 됩니다.
응모기간
97년 9월 1일부터 9월20일까지
보내실곳
143-180
서울 특별시 광진구 군자동 466-9 커뮤니케이션 빌딩 3층 소프콤소프트 앞
문의처 : 소프콤소프트 유저지원 담당 (02) 468-2732
당첨자 발표 : 월간 게임매거진 11월호 (10월1일발행)
당신은 이제껏 경험치 못한
마법사 육성 시뮬레이션 RPG의 진수를 맛볼 수 있습니다!
동화적인 색채! 천방지축이지만 그래도 깜찍한 캐릭터!
놀라운 3D 그래픽 화면!
당신의 상상속 세계…, 바로 마법사의 세계!
열심히 노력해 보세요. 당신도 마법사가 될 수 있습니다!
■ 동작환경 · O/S : WINDOWS95 전용 (DIRECT X 2.0 사용) · 장 르 : 육성 시뮬레이션 RPG · CPU : 486 DX4-100 이상 · RAM : 16MB 이상
EnK 에스티 엔터테인먼트


9월중순 출시!!
아프리카 탐험 II
나폴레옹, 비야자와 리에, 황비홍 등 세계의 유명인들이
아마나왕의 신비한 보물을 찾기 위해
또다시 아프리카에 모였다!
블루마블 게임에서 한층 발전한
대부용 모드와 보물을 찾는 대탐험 모드!
전혀 다른 두 가지 방법으로
게임을 즐길 수 있다!!
대부용 모드
땅을 사기는 샀는데 말이야.
농사를 지을까, 광산으로 개척할까?
아니면 카지노를 차려볼까?
농사를 짓는다면 옥수수를 심어야 하나,
면화를 심어야 하나? 커피가 좋을까?
어쩌면 석유가 묻혀 있을지도 몰라…
탐험 모드
아마나 왕의 보물을 찾기 위해선
그곳에 들어갈 열쇠가 필요하다.
누가 열쇠를 손에 넣을 것인가?
수많은 아이템으로 라이벌들을
방해하며 앞으로 나가자 !!
DONG SEO
TEL:705-0878
동서게임채널
동서게임유통
TEL:3662-8020
사 양
▶ 최소사양 486DX2-66 ▶ 램8 메가이상
▶ SVGA 카드 ▶ 5 메가이상 하드공간
▶ 2배속 CD-ROM ▶ 사운드 블러스터
▶ WIN95 & DOS 5.0 이상
▶ 키보드 , 조이스틱
PANDA
MAKKOYA
MAKKYA ENTERTAINMENT CO., LTD.
(주)막고야 TEL:575-1485


장엄하게 펼쳐지는 영웅들의 대서사시!
水滸傳
수호전
"이것이 내가 사랑했던 조국인가?
나는 평생을 살아오며
무엇을 지키고
믿어왔단 말인가?
이제는 모든것을
버리고
나의 믿음과
의지가 이끄는
그 길을
걸으리라!!"
'삼국지'와 어깨를 나란히 하는 대작 '수호전'이 액션 게임으로 등장!
● 초기 선택 캐릭터는 모두 4명.
● 그리고 숨겨진 캐릭터!
● 개성적인 캐릭터와 박력있는 연출!
● 3인 동시 플레이 가능!!
● 고해상도로 표현된 깔끔한 그래픽과 리얼한 움직임!
● 다양한 액션은 다른 액션게임과 차원이 다르다!!
● 방대한 스테이지가 준비되어 있는 횡스크롤 액션대작!
9월중순 출시!
사양
▶ 최소사양 486DX2-66 ▶ 램8 메가이상
▶ SVGA 카드 ▶ 5 메가이상 하드공간 ▶ 2배속 CD-ROM
▶ 사운드 블러스터 ▶ WIN95 & DOS 5.0 이상
▶ 키보드 , 조이스틱
DONG SEO
TEL:705-0878
GAME
동서게임채널
동서게임유통
TEL:3662-8020
PANDA


SEGA
Perfect
SEGA SATURN
21C 첨단 게임 메니아의 세계
SEGA SATURN!
SEGA SATURN
SEGA
SEGA SATURN
SEGASATURN™
SEGASATURN 과 는 주식회사 세가 엔터프라이즈의 공식상표입니다.


Kama Entertainment
Game
SEGA SATURN
세계 최강의 파워, 스피드,그래픽
누구도 모방할 수 없는 새턴의 환상게임!
일초도 눈을 뗄수 없다.
한 순간도 놓칠 수 없다.
시종일관 펼쳐지는 파워승부!
끝이 없는 게임의 무한세계 - 세가세턴!
세가세턴의 세계로 게임메니아 여러분을 초대합니다.
■ 대리점
서울 · 월드비스트 (02) 715-3933 / 멀티비크 (02)703-4656 EBKOREA (02)703-3590
부산 · 홈게임프라자 (051)805-8966 / 태원상사(051)805-8956
대구 · 한국미디어 (053)753-1663 /삼성소프트프라자(053)781-2788
대전 · 게임월드 (042) 254-6342
광주 · 게임랜드 (062) 651-2346 / 게임천국 (062) 944-6321
전북 · 게임기와 팩 (0653) 843-4230
강원 · 게임월드 (0341) 43-5592
■ A/S센타
부산 · 부산광역시 금정구 장전3동417-4 (051)518-0205
경기 · 게임친구 (0342)705-1110
대구 · 한국미디어 (053) 472-0814 /삼성소프트프라자 (053) 781-2785
대전 · 게임월드 (042) 254-6342
광주 · 게임천국 (062) 944-6321
■ 대리점모집- 문의처 : (주) 카마 엔터테인먼트
서울특별시 강남구 삼성동 109번지 삼창빌딩1F / 영업:544-6889, 6800 FAX:544-6007
E-Mail:kama @kama.co.kr http://www.kama.co.kr
A/S:카마 고객지원센타-서울특별시 용산구 한강로2가 나진상가10동 가열 201호 TEL:3448-5900
kama entertainment
"kama"는 (주) 카마 엔터테인먼트의 공식상호입니다.


JIGSAW FESTIVAL PUZZLE
JAGUAR TM
전국 취급점 모집
마음의 날개 750pcs
안식일 500pcs
소녀와 상처 108pcs
포효 500pcs
운명 300pcs
미래 108pcs
제복의 소녀 300pcs
사도습래 1000pcs
드레스업 300pcs
즐거운 한때 300pcs
JAGUAR TM
수입원: (주)불독 소프트웨어
서울 용산구 한강로 3가 3-23
TEL : (02)703-0043, FAX : (02)717-7045


NEON GENESIS EVANGELION
안식일 500pcs
안식일 500pcs
안식일 500pcs
인연 (소녀의 입장) 500pcs
인연 (소녀의 입장) 500pcs
미사토 500pcs
에반게리온 퍼즐시리즈 호평 발매중!!
두사람의 휴일 2040pcs
영원 500pcs
최후의 사자 500pcs
칠드런 1000pcs
공급원: 진테크
서울 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 12동 나 102호, TEL: 701-4737
용산 판매원: 캐릭터 궁전
서울 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 13동 다 201호, TEL: 3273-149

지구상륙

행운과 희망을 주는 전설의 슈퍼패트

헬로고치

공부할때나 일할때 방해받고 싶지 않을 때는 겨울잠을 재우세요



- 다른 게임기에 비해 다양한 ICON별 메뉴

★ 10여가지의 ICON
★ 4가지 종류의 다양한 게임
★ 편식하는 병아리를 위한 5가지의 식사메뉴
★ 6가지의 폭넓은 정보

- 19가지의 다양한 성장모델로 변신

\- 다양하게 변하는 헬로고치의 모습을 감상하세요

- 2배속 성장 촉진기능

\- 남들보다 빨리 키울수 있어요

- SOUND

\- 탄생일을 맞이하여 들려주는 축하음악

- 내구성 우수

\- 소리음 제거 및 재생가능
\- 충격에 흡수력이 강하다

- 충격시험에 합격-1.5m 내충격 시험에 통과

다마고치 비교 분석표

		A사	B그룹	헬로고치
기능면	특수사양	XXX	XXX 몇몇 Maker에서 Chewing Sound 내장	• 겨울잠 선택: 어느시간 이든 입력가동 • 사진첩: 사망전 성장과정을 보여줌 • 시작전 자동으로 성장과정 제시 • 생일축하곡과 Chewing Sound효과
	식사기능	2종류(밥, 사탕)	2 · 5종류	• 5종류(밥, 햄버거, 과일, 음료, 아이스크림)
	스포츠기능	1종(방향추측)	최다2종	• 4종(방향추측/크기추측/캐치볼/NBA농구게임)
	정보기능	5가지정보(나이/몸무게/정서/예의범절/만족도)	5종 정보(좌동)	• 6종정보 (나이/몸무게/만족도/정서/교육정도/취득점수)
	사양수	19가지, 다른사양	7 · 10가지 다른사양	• 19가지의 다른 사양(성장모델)
	버튼수	3개	3 · 6개	• 4개의 조절버튼 및 1개의 Reset버튼
품질면	아이콘수	8개	8 · 10개	• 10개
	LCD	480 DOT(16×30)	320DOT 또는 480DOT (저급 시각과 동급)	• 480DOT(우수한 선명성과 등급)
	내구성	중간	저급	• 우수(1.5meter 충격 시험 통과)

스타고치
스포츠 스타 키우기
연예인 스타 키우기

9월 판매예정

G.E.B.A 게바통상

경기도 안양시 민안구 안양6동 528-13호 호정B/D 501호
전화: 0343)66-4510 Fax: 0343)66-4511

GAME CHAMP

두 개의 해외 게임쇼

세계 각지에서 게임쇼에 대한 열기가 고조되고 있다. 특히 이번 달은 동경 게임쇼와 유럽 ECTS 쇼가 돋보였다.

에닉스, 세가 등 세계 유명 업체들이 참가한 동경 게임쇼는 풍성한 제품군이 선보여 많은 볼거리를 제공했다. 특히 단순히 즐기는 것이 아닌 "게임문화 사업"의 일환으로 각층 단위별 입장자와 여성 입장자에 대한 특전을 준 주최측의 배려와 시도가 돋보였다.

ECTS 전시회 또한 한국의 게임쇼와는 사뭇 다른 느낌을 주고 있다. 유럽에서 가장 큰 전시회인 만큼, 엄청난 규모는 물론이고 모든 것이 선진화되어 있기 때문이다. 그들의 체계적이고 전문화된 시스템은 우리의 게임쇼를 훨씬 앞지르고 있다.

단지 돈이 되지 않는다는 이유만으로 부산되어 버린 "Korea Games '97" 쇼는 유저에게 큰 실망을 안겨 주었다. 그간 한국의 게임쇼가 대부분 상업성으로 일축됐다는 사실은 누구나 인정하는 부분이다. 쇼를 통한 영업도 물론 중요하겠지만 좀 더 유저들을 배려하는 자세가 필요할 때다. 이번 두 전시회를 통해 한국의 전시회도 보다 전문적이고 체계적인 전시회로 거듭나길 빈다.



동경 게임쇼

제우미디어 본사 약도



미디오 게임정보 700-9661
불건전 정보신고 080-023-0113
30초/50원

자매지



특보

긴급 공개

챔프 기획



동경 게임쇼 특집

GUNGRIFFON II

CONTENTS





(알림)
지난 9월호 본지에 게재되었던 KDS사의 발매 기념 광고... [illegible]







전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 없는 정확한 ... 전국 총판점으로 연락을 주십시오.

* 게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 ... 02-714-7942

서울지역 / 경기지역 / 부산지역 / 경북지역 / 경남지역 / 우북지역 / 충남지역 / 강원지역 / 전남지역 / 전북, 제주지역 [illegible]

발행 겸 편집인 서연석
편집주간 조 신
챔프취재팀 팀장/송동석
김동욱, 이성용, 이재덕
이선희, 박연선, 안영석
객원기자/정자진
통신원/정용진(일본), 최영철(미국), 이성미(프랑스)
챔프미술팀 팀장/양연미
신성미
일러스트/정동석
챔프기획팀 팀장/이상엽
유구현대리, 최일권대리, 안소정
김종미
영업팀 팀장/최승건
손응락 대리, 엄용규
관리팀 박영미, 권태호, 김미정
광고팀 팀장/손대진
이연수, 김영진
발행 (주)제우미디어
서울시 마포구 성수동 324-1
벤처빌딩 5층
제작팀 팀장/이동백
인쇄 (주)학원 프린테크
제본 가산실업
출력 (주)베스트 플러스
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재 3142-6845
미술 3142-6845
C.G T.D.A.D

가격 및 정기구독 안내
가격 6,500원
1년 정기구독료/ 71,500원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
■ 서울은행 22108-2677906
■ 국민은행 822-01-0154-610
■ 농 협 033-01-168077
■ 외환은행 106-22-00360-9
■ 제일은행 325-20-262008
예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

IBM PC 게임폭뮈 INDEX

[illegible]


WIN95전용 ORIGINAL GAME MAGAZINE
Disc Station
DS
디스크 스테이션
애니메이션 코너
천공의 에스카플로네
오리지널 정품 게임 6개
플로트랜드 스토리 TBL+RPG
마도전기~마도사의 탑 RPG
대해선 SHT
도전! 우주영웅!! ADV
점프 히어로 외전 3 ADV
퍼즐뿌요 PUZ
스타파이터 3000 SHT
CD-ROM에 등장!!
스미슈의 인터넷 항해
DS특집 마도물어 대연구
뿌요뿌요 강좌
Vol.3
©COMPILE 1997
가을호
Disc Station 1호, 2호도
절찬 판매중에 있습니다!!
DS
응모권
정가: 19,800원 Win95지원 (CD-ROM드라이브 필


전국 유명서점 및 게임 SHOP에서 구입할 수있읍니다
MAP CARD SPEED EXIT
플로트랜드 스토리
魔導傳記
마도사의 탑
마도력을 손에 넣기위한
세묘의 대모험!!
스타파이터3000
시뮬레이션 요소가 가미된
전체60미션의 스페이스 슈팅게임!!
점프 히어로 외전3(ADV)
대해선
대해선(SHT)
도전! 우주영웅!!(ADV)
퍼즐뿌요(PUZ)
하트랜드
DS에니메이션(MOV)
DS무비(MOV)
COMPILE
KCT
우편번호: 135-080 서울시 강남구 역삼동 647-6 재염빌딩 3층 (주)KCT TEL. (02)3452-5843

참가안내

AMUSE WORLD '97

WORLD AMUSEMENT MACHINES & ATTRACTION SHOW 1997

국제게임기기 및 어트랙션 전시회

미래의 전략 문화사업,
국내최고 게임 마케이팅의 장에 여러분을 초대합니다.

1997.12.17~12.20 / 장소: 한국종합전시장(KOEX)

■ 주최
- 한국영상오락물제작자협회(KAMMA), 한국종합전시장(KOEX)
- ATTRACTION PAVILLION : 팬콤(PANCOM)

■ 참가문의처
- AMUSE WORLD'97 사무국 : 02)253-6881/6882(KAMMA), 02)551-1126/1122(KOEX)
- ATTRACTION PAVILLION : 02)522-4200(PAN COM), 02)551-1126/1122(KOEX)

■ 출품대상품목
가정용 게임기 및 소프트웨어, PC게임 및 소프트웨어, 업소용게임 및 소프트웨어, 공원용게임 및 소프트웨어,
교육용 소프트웨어,테마파크 시설물(온라인,미니),에니메이션, V/R 게임기, M/T게임기, 특수영상, 오디오기, 실내볼링 시설물,
실내골프 연습기,서바이벌 게임기,게임 및 테마파크 관련잡지,가라오케, 쥬크박스(JUKE BOX),
기타 주변기기 및 부품(브라운관,모니터,조이스틱,전원부,게임기 케이스,스피커,내외장 부착물 및 부품,악세사리)

* **CYBER - AMUSE WORLD '97 참가안내** .... INTER-NET을 이용한 CYBER(가상)전시회를 개최합니다.
- 인터넷 주소: http://www.koexhibit.co.kr • 기간: '97.12.17 ~ '98.3.13(3개월간) • 주최: 한국종합전시장,사이버브레인
- 문의처: CYBER 전시회 사무국 전화)02-568-4005 팩시밀리)02-564-6414 • 전시품목: AMUSE WORLD '97 품목과 동일

KOEX디자인용역안내 KOEX에서는 당사전시 참가업체에 한하여 적정한 예산으로 최대의 효과를 볼 수 있도록 전시장치 및 카다로그 디자인, 제작을 수행하고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.
담당: KOEX 전시사업부 디자인과 신 윤표 대리 TEL.551-1104, FAX.551-1311

http://www.koex.co.kr

게임
매니아 전문점

부산 게임문화는 여기에서 시작된다

부산 게임천지

"추석맞이 고객 사은 대축제"

찬스1 현대 미니 컴보이 45,000원
신형 미니 컴보이 50,000원

찬스2 각종 하드웨어(게임기)및 소프트웨어 대폭 할인 판매

보너스 행사기간중 구매고객 전원에게 기념 사은품 증정

행사기간:
9월 20일 부터
9월 30일까지
(10일간 한정판매)



통신판매(가격문의 입금확인 발송)

신탁은행	:	43104-1575703
농 협	:	915-12-131274
우 체 국	:	601054-0033127
예 금 주	:	안 종열



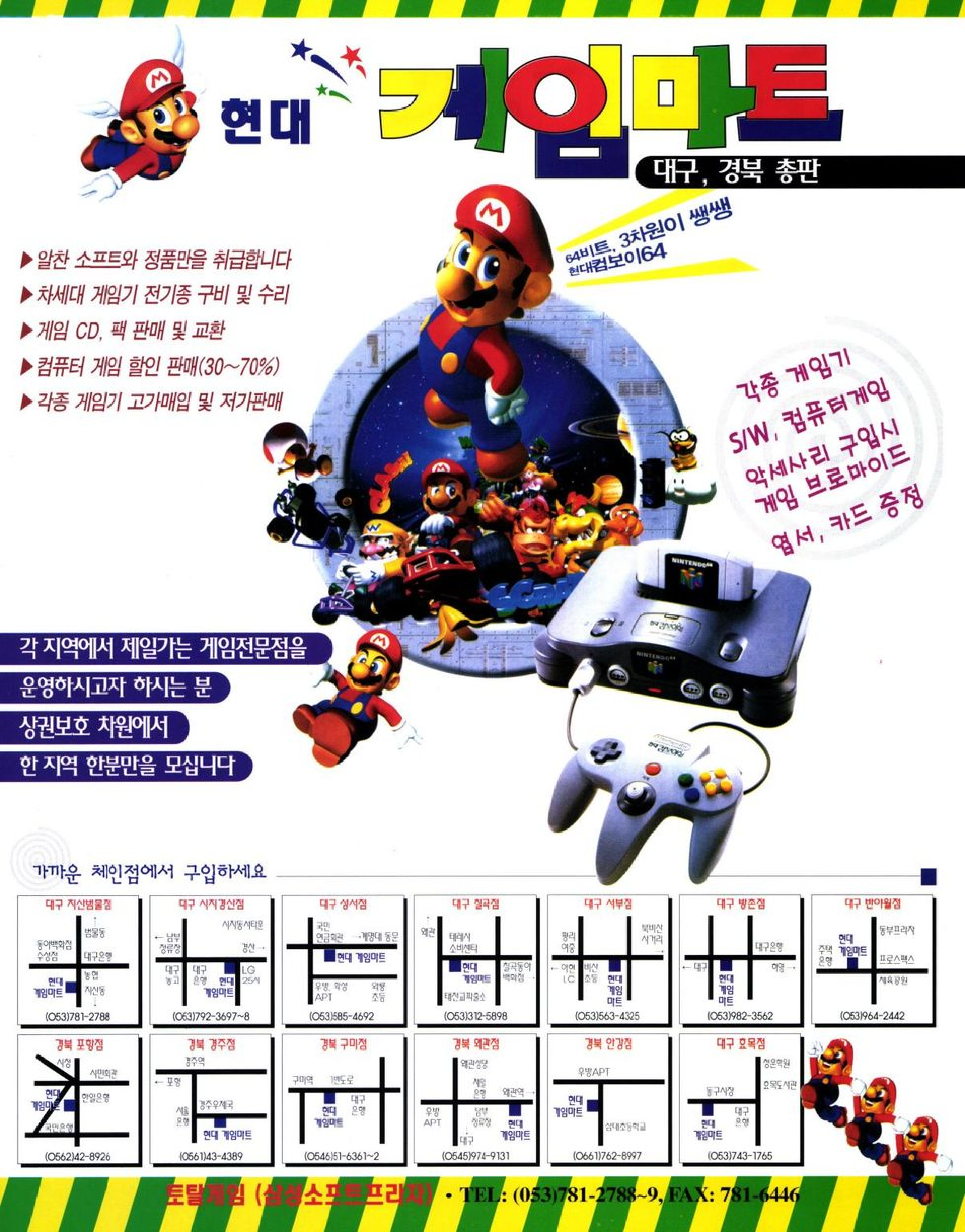
외환비자, 국민, BC, 위너스 및
은행신용카드 환영

BC 비씨카드 LG VISA WINNERS

문의전화:(051)647-1770,(051)634-3196

주소:부산시 남구 대연동 동성 하이타운

차세대 게임기 및 주변기기 완벽구비(전기종, 오리지날 스틱, 염가판매)


현대 게임마트
대구, 경북 총판
64비트, 3차원이 쌩쌩
현대컴보이64
▶ 알찬 소프트와 정품만을 취급합니다
▶ 차세대 게임기 전기종 구비 및 수리
▶ 게임 CD, 팩 판매 및 교환
▶ 컴퓨터 게임 할인 판매(30~70%)
▶ 각종 게임기 고가매입 및 저가판매
각종 게임기
S/W, 컴퓨터게임
악세사리 구입시
게임 브로마이드
엽서, 카드 증정
각 지역에서 제일가는 게임전문점을
운영하시고자 하시는 분
상권보호 차원에서
한 지역 한분만을 모십니다
가까운 체인점에서 구입하세요
대구 지산범물점 (053)781-2788
대구 시지경산점 (053)792-3697~8
대구 성서점 (053)585-4692
대구 칠곡점 (053)312-5898
대구 서부점 (053)563-4325
대구 방촌점 (053)982-3562
대구 반야월점 (053)964-2442
경북 포항점 (0562)42-8926
경북 경주점 (0561)43-4389
경북 구미점 (0546)51-6361~2
경북 왜관점 (0545)974-9131
경북 안강점 (0661)762-8997
대구 호목점 (053)743-1765
토탈게임 (삼성소프트프리지) • TEL: (053)781-2788~9, FAX: 781-6446

산본 게임마트

산본 게임마트는 게임을 사랑하는 여러분과 항상 함께합니다

산본 게임마트에서는…
넓은 매장에서 모든 기종의 게임기와 게임 CD(팩)을 구비하고 있으며 아주 싼 가격에 구입하실 수 있습니다

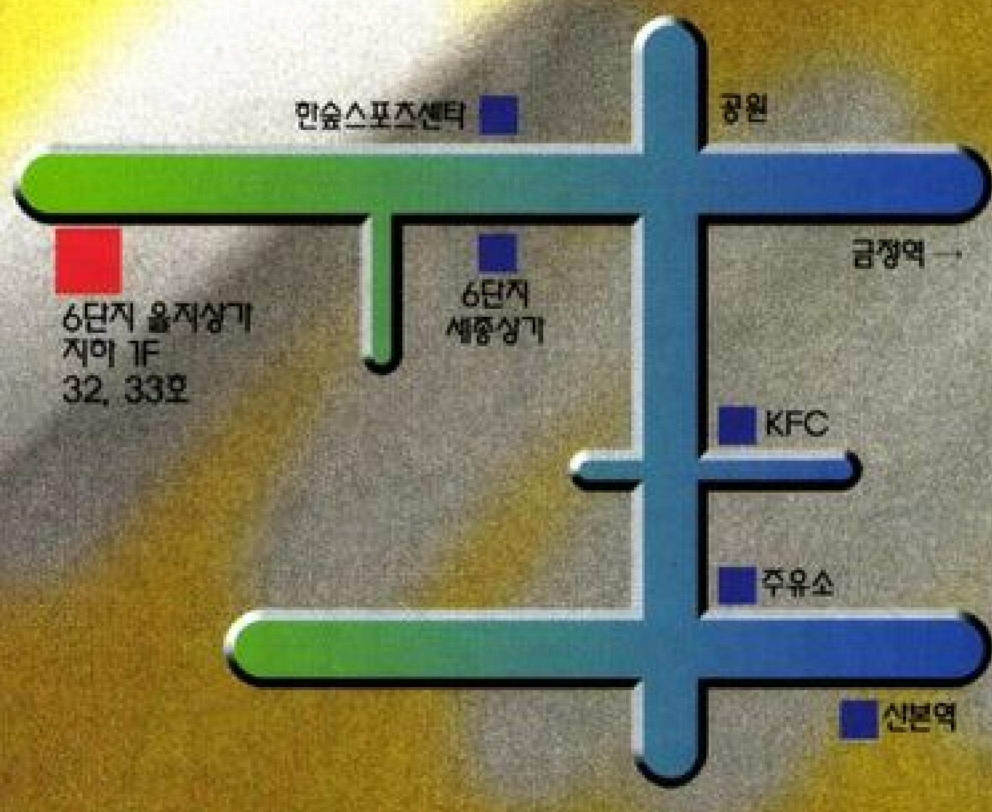
문의전화 (0343)94-4047

오전 11:00
오후 21:00

● 통신판매 환영

◆ 확실한 A/S 보장 ◆

- 중고 게임기 고가 매입 ——— • P/S, S/S, N64 도매가 판매
- 게임 CD, 팩 고가매입 ——— • 신종 게임 신속공급(발매 당일)
- 중고 게임기 보상 교환 판매
- 고장난 게임기 무상수리 써비스
  (단, 주요부품 교체시 부품값 부담)



통신판매 계좌번호

국민은행: 264-21-0040-810
외환은행: 069-18-31795-1
농협: 211076-52-032685
한일은행: 232-055488-12-001
예금주 : 마경미

주소: 경기도 군포시 산본동 산본 6단지 을지상가 지하 32, 33호
※첫째, 셋째주 화요일은 정기 휴일

무료 교환 1회

게임클럽

GAME CLUB

더 이상의 파격도 세일도 없다!
회원에게만 드리는 진정한 혜택!!

- 각종 팩 · CD 판매, 교환
- 신작 예약
- 중고기기 매입, 판매
- 각종 게임기 무상수리
- 개 · 폐업상담
- 플레이 스테이션
- 새턴
- 닌텐도 64
- 수퍼 컴보이

최고의 비지니스 파트너가 되어 드리겠습니다
(체인점 모집 - 경남지역 환영)



부산본점 (051)971-9921



김해점 (0525)25-4744



덕천점 (051)338-2581

통신판매전문

정 컴퓨터

부산 · 경남 도매 · 개업 상담환영 051-802-9524(代)



긴급수배
SFC마장기신
SFC중고, P/S중고
➡ 고가매입

● 이달의 HIT상품 파격판매- 통신판매가능
★PC게임 교환 가능(전국 최저가 판매)

· KAMA Play Station	: Call
· NEW Play Station 5500	: Call
· NEW SEGA SATURN	: Call
· Nintendo 64	: Call
· PS, S/S CD 10,000부터	
· 패밀리	

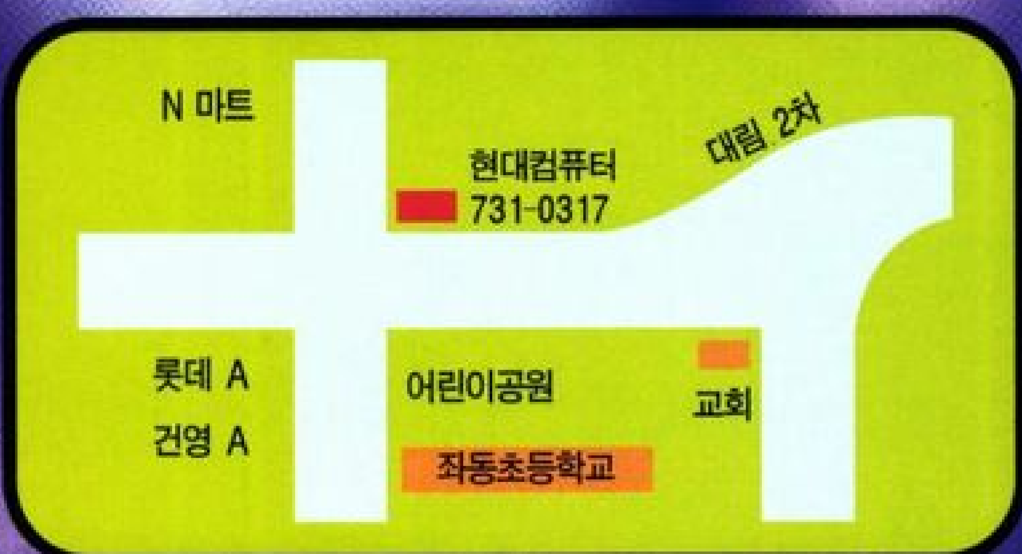
모집공고(부산지역)

온천장, 남포동, 구포시장주변지역
3평(平)~5평(平)매장 임차가능한분

구합니다

패밀리팩(중고) - 고가매입

이제 해운대에서도··· 신시가 지점 OPEN



● 정컴퓨터 부산시 진구 부전동 189-8 ● 현대컴퓨터 T)051-802-9524 ● 외환B 039-19-29094-2 신용화

확장 OPEN

울산 게임 프라자

이제 울산 게임프라자는 울산 최대의 게임 매장으로 도약합니다.

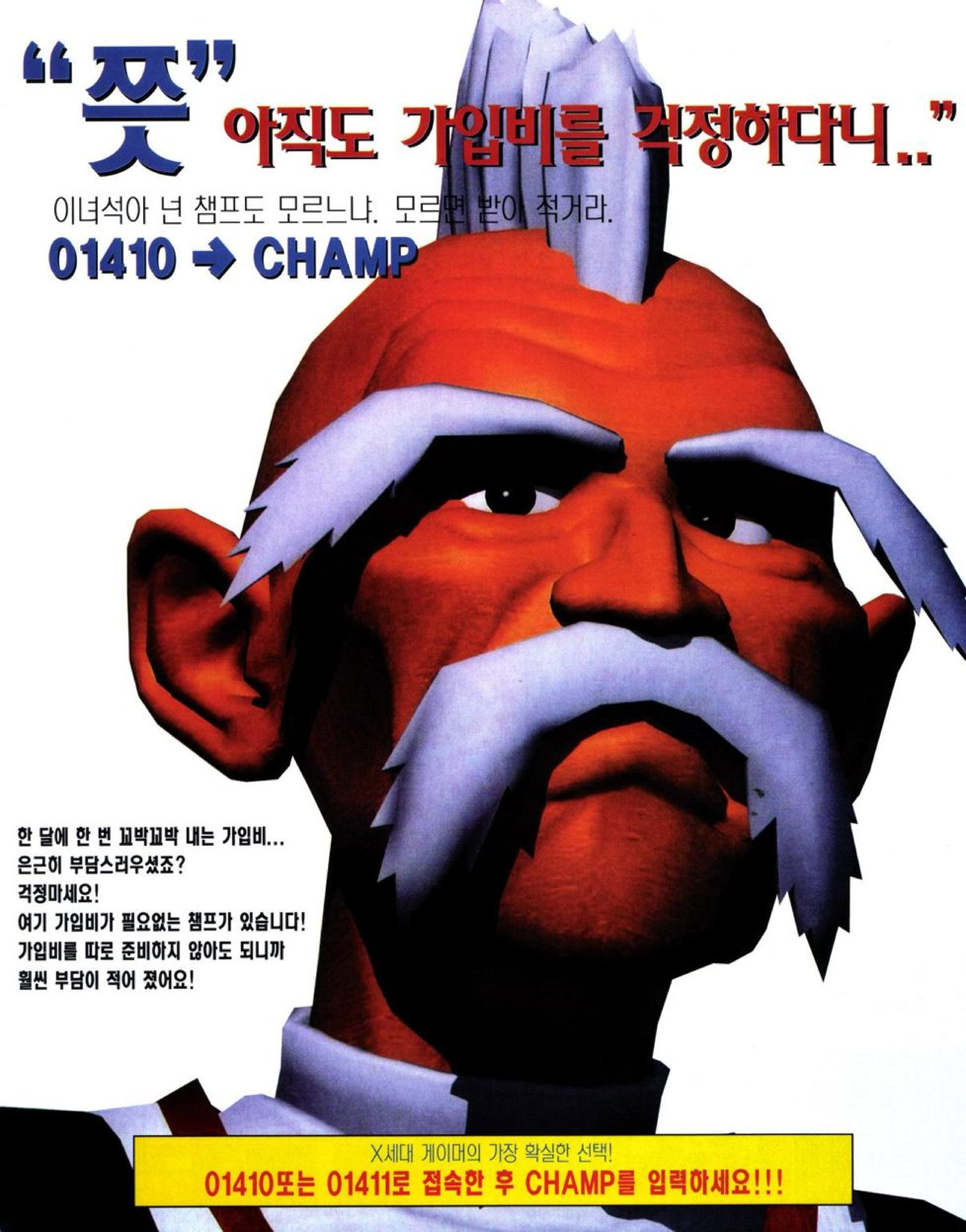


확장 OPEN기념 대축제

- 축제1. 특별회원모집(회원에 한하여 동급CD, 팩 3개월간 무료교환)
- 축제2. 컴보이64 7개월 무이자 할부판매
- 축제3. 각종 게임CD, 팩 초특가 판매
- 축제4. PC게임 30%~60% 할인판매

현대 컴퓨터·게임기 대리점
멀 티 테 크
TEL:(0522)212-0736~7




"쯧" 아직도 가입비를 걱정하다니.."
이녀석아 넌 챔프도 모르느냐. 모르면 받아 적거라.
01410 ➔ CHAMP
한 달에 한 번 꼬박꼬박 내는 가입비...
은근히 부담스러우셨죠?
걱정마세요!
여기 가입비가 필요없는 챔프가 있습니다!
가입비를 따로 준비하지 않아도 되니까
훨씬 부담이 적어 졌어요!
X세대 게이머의 가장 확실한 선택!
01410또는 01411로 접속한 후 CHAMP를 입력하세요!!!

祝 제1회 챔프 개통 기념 이벤트 「소코반 게임」 황태자 탄생!!



I D : 간바레
본명 : 서성민
나이 : 17세
학교 : 대원 고교 1학년 4반 공인반장
취미 : 얍샵이 깨부수기/밤새 오락하기
특기 : 캐릭터 흉내내기(쿄, 이오리 외 다수)

엄마, 나 286 컴퓨터로 1등 먹었다!!

(주목!) 제 2회 소코반 게임 이벤트 실시

목표는 단 하나!! 누구보다 빠른 기록을 세워야 한다!
기대해 주십시오! 제 2회 소코반 대회가 열립니다.

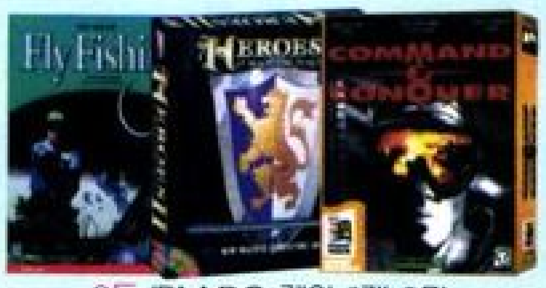
어디서? 인포샵 챔프 15번 게임 룸
어떻게? 33번 소코반 게임의 제 2 스테이지에서 문제 풀기
기간은? 9월 1일 ~ 9월 30일
상품은? 오른쪽과 같음



1등 플스 1대 1명



2등 게임 챔프에 얼굴을 싣는 특전 1명



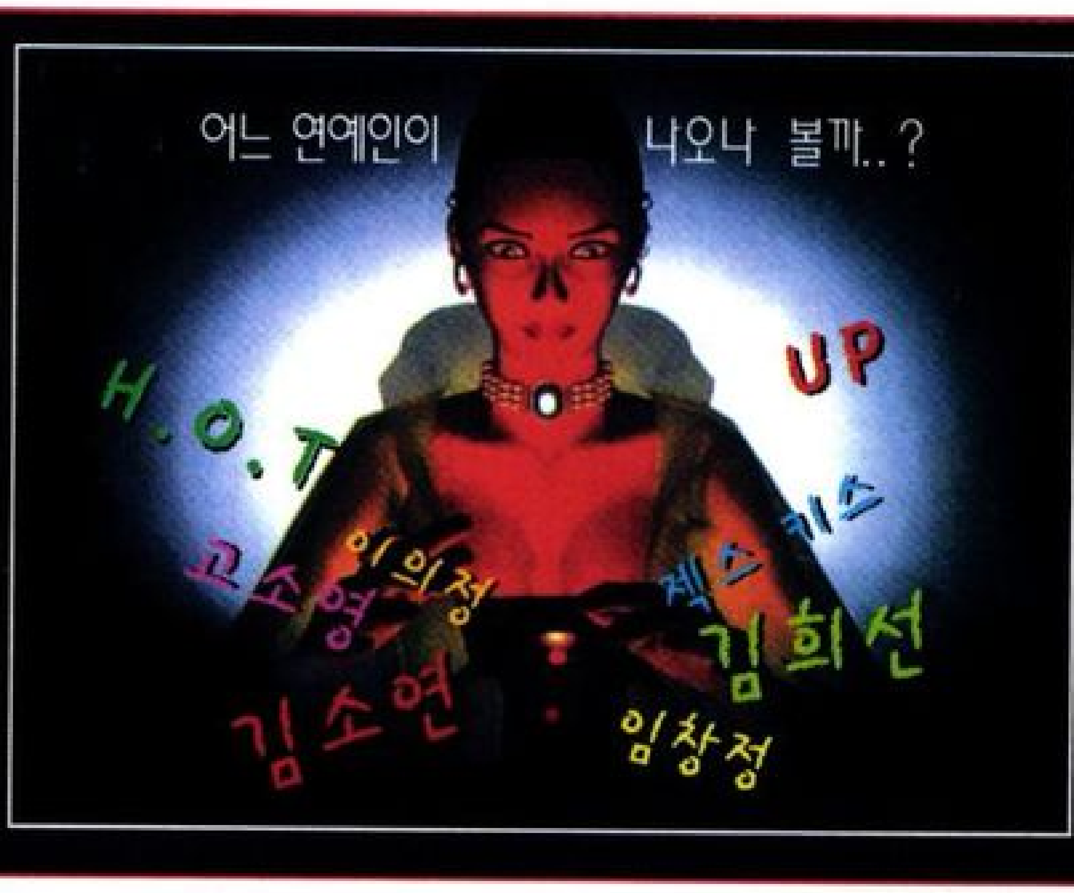
3등 IBM PC 게임 1개 2명



4등 제우 코믹스 1권 5명

(주목!) 챔프에서 연예인 채팅을 한다?!

가장 좋아하는 연예인은 누구?
여러 유저들의 요청에 따라 챔프 이야기 방에서
연예인 채팅을 하고자 합니다.
원하는 연예인을 적어 「champ01」 앞으로 메일 주세요.
메일을 보내실 때는
ATDT 01410 ➔ CHAMP ➔ 각 메뉴(99. 전자 메일)
를 이용해서 보내 주세요!




JEU COM
수라무같이 재미있는
만화를 혼자만 보다니!
그게 말이 돼?
영감, 어떻게
그럴 수가 있어!
영감!
안돼! 보여주면 또
뺏어가려구?! 어림없지!
욕심장이 영감탱이!
빨리 내놔!
으악!
싫어!
죽어도 못내놔!
못된 늙은이
같으니라구…
이래도 못
내놓겠단
말이지?!
아이고! 나
죽네!
잠깐…!
하하…
싸우지들
마시오!
초마전사
수라무
★ 드라마틱 액션 코믹 「초머전사 수라무」는 가까운 서점에 있습니다 ★
초마전사
수라무
5
JEU COMICS
HSU PEI YU
초마전사 수라무!
지금 서점에
있습니다!!
초마전사 수라무는 가까운 서
점에서 구할 수 있단 말이오!
그래,
다 팔리기 전에
가야겠어!
봉황! 우리도 빨리
가서 수라무를
사서 보자!


JEU COMICS
메이저에 있는 선수들이 세계 제일이라면…
반드시 언젠가는—
나도 그 무대에 서고 말테다!!
임마 정신차려! 아무나 메이저 선수가 되는 줄 알아?
아니야! 난 꼭 되고 말꺼야!
웃기네
아마…
그건 뚱보 말이 맞을껄
박찬호처럼 되기가 쉬운 건 아니니까
DRAMATIC BASEBALL COMIC
MAJOR
★ 박찬호의 꿈, 「메이저」가 키워 줍니다. 가까운 서점에서 만나세요! ★
글쎄.. 꿈을 가진다면 불가능이란 없지.
너도 메이저를 한번 읽어봐. 도움이 많이 될꺼야!
그래!
바로 이거거덩!
메이저의 꿈, 이제 「메이저」와 함께 하는 거야!
DRAMATIC BASEBALL COMIC
메이저
MAJOR
8
TAKUYA MITSUDA
JEU COMICS



A/S 및 소비자상담실	게임유통	으뜸본점	게임파워
02) 714 - 7698	02) 716 - 6301	02) 703 - 1564	02) 706 - 9002
서울 용산구 한강로2가 2-8	용산나진상가 13동	용산나진상가 15동	용산나진상가 12동

게임부품 전문점탄생! 예정일 97년 9월 25일

게임 파워 부품사업본부 : 나진상가 13동 2층 가열 220호 Tel : 711-0948

❖ 디자인광고필름제작 및 인쇄서비스 · 아트라인 ☎ 273 - 4597 ~ 8

최고의 RPG 한글판 공개?

에뮬판 파이널 판타지Ⅳ

■ 원제작사:스퀘어
■ 장 르: RPG
■ 현지발매일 : 예정없음
■ 현지발매가 : 무료 다운로드

각종 게임기의 에뮬레이터가 유저들에게 대호평을 받으며 유행처럼 번지고 있는 가운데 한 유저에 의해 「파이널 판타지Ⅳ(미국판 파이널 판타지Ⅱ)」의 한글화 작업이 이루어지고 있다는 사실이 밝혀졌다. 따라서 챔프에서는 이에 관한 진상에 대해 알아 보기로 한다.



대화를 제외한 전부분 한글화!

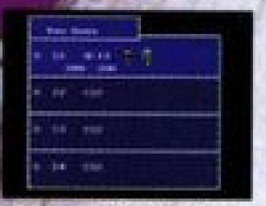
우선 한글용 패치(PATCH : 원래는 프로그램 상의 잘못된 부분을 수정하는 정정 프로그램을 의미하나 여기에서는 오리지널 프로그램을 사용자의 편의에 따라 변경시키는 프로그램을 의미)를 사용한 한글판 「파이널 판타지Ⅳ」를 시험에 보았다. 우선 소문만 듣고 잔뜩 긴장한 상태에서 게임을 스타트!

맨처음 뜨는 로고는 그대로... 사실 로고도 한글로 제작업했을리는 없겠지만 은근히 기대했던 것도 사실이다. 그럼 보다 자세하게 알아보기로 하자.



'세실'이라는 우리말을 볼 수 있다


클래스의 한글화 표기와 '예', '아니오'를 한글로 표기!


저장도 매우 편리하다



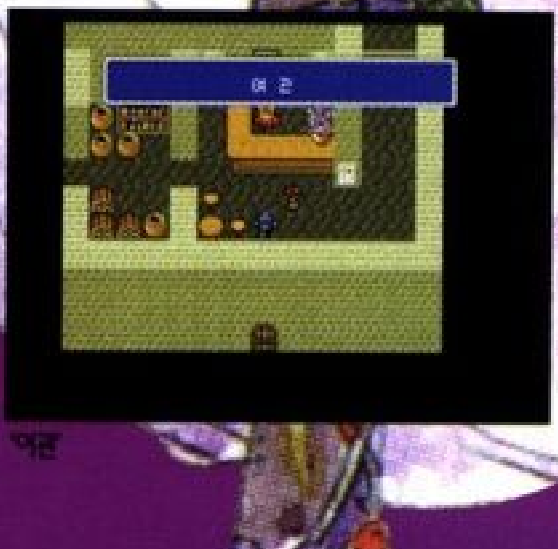
'세실'이라는 한글을 볼 수 있는 전투화면!

RPG 초보자도 OK!

게임은 영문판을 기본으로 패치시킨 것이어서 대화 부분에서는 모두 영어로 게임이 진행된다. 다만 현재 한글화된 부분은 스테터스 화면과 '여관', '마을' 등의 지명과 전투 메시지인 "*** 얻었다", 도구점 등에서의 '사다', '팔다' 등 매우 다양한 부분이 한글로 표현되어 있다. 저장과 불러오기 등의 화면도 모두 한글로 표현되어 있기 때문에 아무리 RPG 초보자라도 매뉴얼만 옆에 놓고 플레이한다면 누구나 파이널 판타지의 진정한 재미를 느낄 수 있도록 만들어졌다.



스테이터스 화면은 대부분 한글화되었다



'여관'


캐릭터의 상태 화면


환경 설정 화면


전투가 종료되면 또다른 한글 메시지가...


이젠 도구점에 들어가도 두렵지 않다


'마을'


개인 장비

매니어의 힘은 무섭다!

게임 매니어들은 대부분 영문판보다는 일본어판을 선호한다. 사실 똑같은 게임인데도 영문판은 왠지 이상한 느낌이 드는 것도 사실이다. 하지만 RPG 게임이 재미있다는 이야기는 들었지만 용기가 없어서 아직 RPG에 입문하지 못한 유저들에게 이 게임은 많은 도움이 될 듯하다.

이 게임을 보고서 한동안 유행했던 DOS/V용 일본 게임의 한글 패치가 유행했었던 기억이 떠올랐다. 이런 패치들은 사실 매니어의 위력을 보여 주는 좋은 예이다. 매니어들은 대형 게임 제작사들도 끙끙 매고 있는 작업을 한 두명이 모여 거뜬히 해치운다. 특히 우리나라에 이런 매니어들이 많이 존재하는 듯하다. 마음에 드는 게임 제작사는 적고, 실력은 있는데 지하에서 일할 수밖에 없는 매니어들이 안타까운 심정을 이해할 수 있을 듯하다.

한글판 「파이널 판타지Ⅳ」를 해보자!

한글판 「파이널 판타지Ⅳ」를 플레이하기 위해서는 'FF2.IPS'라는 패치 파일이 필요하다. 이 프로그램은 '나우누리 PGF동' 자료실에서 구할 수 있으며 이 파일을 패치시키기 위해서는 'SNES 툴(SNESTL12.EXE)'이 있어야 한다. 우선 'SNESTL12.EXE'를 실행시키면 메뉴 화면이 뜨게된다.

이 메뉴 화면 중 'IPS를 사용한다(Use IPS)'를 선택하면 '패치파일을 선택하라는 메뉴가 나온다. 이때 'FF2.IPS'를 선택하면 다음에는 패치할 게임을 선택하라는 메뉴가 나오는데 이때 「파이널 판타지Ⅳ(영문판 파이널 판타지Ⅱ)」를 선택하면 된다. 그후 SNES 툴에서 나와 게임을 실행시키면 한글판 「파이널 판타지Ⅳ」를 플레이할 수 있다.

1997 SQUARE

KOREA INFOS

한국 고나미, N64타이틀 지속적 동시 발매 추진



그동안 코나미의 한국지사로 아케이드용 게임을 주로 유통해 오던 한국고나미에서 현대 컴보이64용 타이틀인 「인터내셔널 슈퍼스타 사커64」를 일본과 동시인 9월 19일 발매한다.

「인터내셔널 슈퍼스타 사커64」는 코나미의 인기 축구 시리즈인 「실황 퍼펙트 스트라이커」의 외전적인 작품으로 이번에 국내에 발매되는 타이틀에는 한국팀이 추가되었으며 선수의 이름을 자유롭게 입력할 수 있는 등 매니어성 짙은 게임으로 기대를 모으고 있다.

한편 한국 고나미는 이번 발매를 계기로 코나미의 N64용 대작 타이틀을 지속적으로 동시 발매하기로 했다. 현재 발매를 추진하고 있는 게임은 코나미의 N64용 최초의 3D격투 게임인 「G.A.S.P」(가칭)와 「NBA파워 덩커즈」(가칭) 등인데 일본 시장과 동시에 출시해 불법 보따리 소프트의 대응할 계획이다.

문의처 : 한국고나미(주) 02-732-2883

롯데 세가, 게임센터 개설 활기

최근 개정된 건축법에 따라 롯데 세가 등 대형 게임센터 사업을 추진해 오던 업체들이 활기를 띠기 시작했다.

지난 6월 1일 세가와 손잡고 도심형 테마파크 사업에 뛰어 들었던 롯데 그룹은 그동안 사업 추진의 문제점으로 제기되어 오던 근린생활 지역에 56평 이상 게임센터의 개설을 금지하는 내용의 건축법이 최근 개정될 예정됨에 따라 도심에서도 일본의 조이폴리스와 같은 대형 게임센터를 건설할 수 있게 된 것이다.



사진은 일본 세가의 조이폴리스

한편 롯데세가의 한 관계자에 따르면 새롭게 체인화되는 롯데세가의 게임센터는 개설 장소의 타겟 유저층에 따라 게임을 선별해 설치할 예정인데 9월 중 일본 세가의 직원들이 합류되는 대로 본격적으로 1호점 오픈을 추진할 예정이며 전국적인 체인망을 구상중이라고 밝혀 신개념 게임센터 문화를 주도하게 될 것으로 보인다.

현대컴보이64, 불법물 근절 위해 보상판매 실시



지난 7월 18일 국내에 정식으로 '현대컴보이64'를 시판해 온 현대전자가 빠르면 9월 말부터 보상판매에 들어갈 예정이다.

이는 용산 전자상가를 비롯한 각 게임매장에서 '현대컴보이64'의 판매가 호조를 띠자 더욱 비디오 게임의 국내 정식 도입 활성화를 도모하며 유통질서를 확립하기 위해 기획한 것으로 알려졌다.

보상판매의 구체적인 내용은 보따리 유통에 의해 닌텐도64를 구입한 소비자가 구입 영수증을 현대전자 총판점에 제시하면 본체와 주변기기 등 모든 물품을 현대컴보이64로 바꿔주며 게임 소프트웨어 팩이 덤으로 주어진다는 내용이다.

또한 회수한 영수증에 대해서는 불법 게임물 단속 자료로 쓰여져 보따리 유통을 한 업소가 고발 조치되어 불법 유통을 근절하는데 일조를 하게 된다고 한 관계자는 말했다.

현대컴보이64의 정식 소프트웨어로 현재 「크루징 USA」, 「둠64」, 「스타워즈」가 심의를 받고 있으며 현대총판점에서는 현대컴보이64의 어댑터를 6만원에 판매하고 있다.

문의처 : 용산 현대 총판

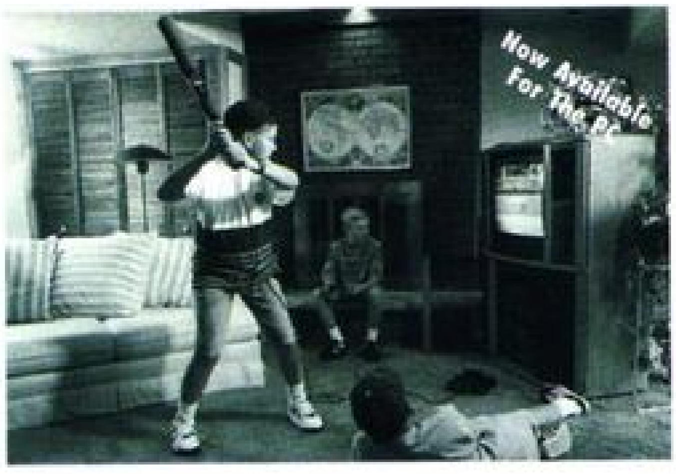
전자 야구배트로 박찬호와 대결한다

한서미디어는 전자 야구방망이인 배터업(BATTER-UP)을 9월부터 국내에 시판한다.

24인치 길이의 실제 야구 방망이 모양을 한 전자 야구배트는 조이스틱 포트(15핀)에 꽂아 사용하도록 되어 있으며 모든 PC용 야구 게임에 즐길 수 있다. 특히 하드볼 시리즈, ESPN, 토리라릇사 등 야구 게임에 100% 호환 가능해 실내에서 스윙하며 게임을 즐길 수 있는 획기적인 상품인 것으로 알려졌다.

최근 메이저 리그의 박찬호 선수로 인해 야구의 붐이 일고 있어 박찬호가 등장하는 상품들이 품절 현상을 보이며 PC 게임도 유저들 사이에서 재인기를 끌고 있는데 이에 발맞춰 게임을 하면서 전자 야구배트를 사용하면 실제 야구를 즐기는 듯한 느낌을 받을 수 있다.

문의처 : 한서미디어 (02-515-8580)



게임잡지, 앞으로 부록 못 낸다

한국 잡지협회와 공보처, 공정거래위원회는 갈수록 심화되고 있는 잡지들의 부록 경쟁에 대한 규제 조치로 9월 1일 이후로 발행되는 잡지들의 부록을 규제하기로 결정했다.

한국 잡지협회의 부록 규제안에 따르면 게임잡지의 경우 정품 게임을 부록으로 주는 PC게임 잡지는 그 회수를 1년에 1번 이상 낼 수 없도록 하고 본지 이외에 별책부록으로 따로 주는 게임잡지의 경우는 별책의 페이지 수를 40페이지(게임챔프 사이즈일 경우) 이하로 제한하기로 했다.

그동안 우후죽순격으로 창간된 잡지들은 한정된 독자층을 서로 확보하기 위해 정품 부록과 별책 부록을 무분별하게 배포해 기존의 유통 시장에 악영향을 미쳤으며 공정거래법에도 저촉되는 부록경쟁을 심화시켜왔다.

앞으로 국내 잡지사들이 이 공정 거래 원칙을 어길 경우에는 고발이나 예치금 박탈 등 강력한 조치를 취할 것이라고 한국 잡지 협회의 한 관계자는 말했다.

카마 PS, 가격 인하 단행

(주) 카마엔터테인먼트에서는 이번 9월부터 미국에서 수입하는 PS를 현행 SCPH-1001에서 SCPH-5501로 교체하기로 결정했다. 이는 소니가 미국에 판매하는

1001기종을 단종시키고 일본에서 판매하고 있는 5500 모델과 동일한 5501모델을 공급하기로 함에 따라 나온 조치이다. 하지만 현행 카마의 일본소프트 호환조치는 변함이 없고 모델 체인지에 따라 추석 이후부터 현행 가격을 2만원정도 다운시키킬 예정이다.

우영, 「「슈퍼 로봇대전F」 한글화 포기!



반프레스토의 시뮬레이션 RPG 인 「슈퍼 로봇대전 F」의 한글화 동시 발매를 기획 중이었던 우영시스템이 돌연 컨버전 포기를 발표했다. 가장 큰 이유는 역시 에반겔리온의 캐릭터 사용료 때문으로 일본 애니메이션 및 게임 캐릭터의 수출 계약 에이전시사인 레드 컴퍼니에서 천만 엔을 호가하는 금액을 요구했기 때문이다. 이는 게임 자체의 계약금이 보통 6백만엔에서 천오백만엔 수준인 것을 감안할 때 단순히 캐릭터의 사용에 대한 계약금으로는 매우 높은 수준이다. 이에 따라 캐릭터 사용료 등을 정식으로 계약했을 경우 소프트 한개당 단가가 매우 높은 가격을 책정될 수밖에 없어 이같은 결정을 내리게 되었다고 밝혔다.

하지만 이외에도 우영에서는 새턴용 「바이러스」, 「월리 윔 뱃」, 「천외마경 제 4의 묵시록」, 「벌크 슬러쉬」 등 다수 게임의 한글화에 이미 착수한 상태로 특히 「천외마경 제 4의 묵시록」의 경우는 새턴용 한글화 버전이 1차 발매된 후에 PC용 한글화 버전이 발매되고 일본에서 판매된 PC용 일본어 버전 역시 우영에서 컨버전하게 될 것이라고 밝혔다.

에스티, 연인들을 위한 타마고치 발매!

지난호 챔프에서 게재되었던 열쇠고리형 육성 액정 게임 「로미오와 줄리엣」이 열림기획에서 개발 중이며 판매원은 에스티 디지탈인 것으로 밝혀졌다.

한편 다음달경 발매될 예정인 「로미오와 줄리엣」은 연인들의 관심도를 테마로 한 쌍의 타마고치가 한 패키지 안에 동봉될 예정이며 게임 방법은 서로 각자의 캐릭터에 각자의 취향을 입력한 후 서로 바꾸어 키우다 보면 상대방의 기호나 취향을 알 수 있도록 제작되었다. 가격은 아직 결정되지 않았지만 기존의 타마고치에 비해 약간 높은 편이며 백화점이나 에스티의 자사 유통망인 디지탈월드를 통해 판매할 예정이다.

문의처 : 에스티 엔터테인먼트 (02-515-1053)

청소년보호법, 9월 1일부터 본격 시행

용산 게임 매장 등 소형 게임 전문점에도 많은 영향을 미치게 될 청소년보호법의 계도기간이 지난달 31일로 끝나면서 지난 1일부터 본격적인 청소년보호법 위반행위에 대한 집중단속이 시작되었다.

이에 경찰청은 9월 한달동안 청소년보호법 위반 행위에 대해 집중단속을 벌일 예정이며 특히 음란, 폭력 불법 복제만화 등의 간행물과 음란, 폭력 불법 복제 비디오 시디 롬과 게임기 등의 영상매체물이 철퇴를 받게 되어 또한번의 용산 단속 한파가 불어 닥칠 전망이다.

한편 이번 단속에게 적발될 경우 예전 보다 훨씬 과중한 처벌을 받게 되는 데 예를 들어 청소년에게 성인용 비디오나 만화를 팔거나 대여하다 적발된 경우 3년 이하 징역 또는 2천만원 이하의 벌금이 추징된다.

국내 12개 개발사 ECTS 참가 계기로 유럽 시장 노린다

문화체육부는 국내 게임개발사의 해외 진출을 적극 도모하기 위해 9월 7일부터 9일까지 영국 런던에서 열리는 유럽 최대의 게임전시회인 ECTS에 국내 게임 개발사(12개사)를 참가시킨다.

ECTS는 유럽 지역의 최대 규모의 전시회로 지난해의 경우 30개국에서 16,330명의 인원이 참가한 것으로 알려져 있다.

이번 전시회 참가를 계기로 국내 게임 개발사는 세계 게임 시장에서의 국내 게임의 위치를 파악하는 계기가 될 것이므로 국산 게임 제작 수준 향상에 큰 도움이 될 것이며 최신 정보 수집 및 교환을 통해 세계 시장을 노크할 수 있는 계기를 마련할 것으로 보인다.

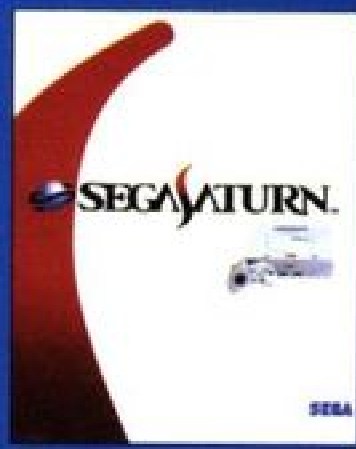
이번에 참가하는 12개 국내 개발사와 출품작은 다음과 같다.

- 막고야 : 하르모니아 전기(LEGEND OF HARMONIA) 등
- 패밀리프로덕션 : 영웅기병 리젠카(REVIAL OF MYTH 'LEZENCA')
- 엔케이디지탈 : 마이 프렌드 쿠(MY FRIEND KOO)
- 단비시스템 : 뱀프(VAMP) 1/2
- 재미시스템개발 : 아트리아 대륙 전기 (THE STORY OF 'ATRIA' LAND) 등
- 연합전자미디어 : 메탈 블러드(METAL BLOOD)
- 중앙소프트웨어 : 어스라이즈(EARTHRISE)
- 미리내소프트웨어 : 네크론(NECRRON) 등
- 소프트머신 : 옵스타클(OBSTACLE) 등
- 오메가소프트 : 나인 제로(NINE ZERO) 등
- LG소프트 : 스톤 액스(STONE AXE)

문의처 : 문화체육부 영상음반과 (02-720-4967~8)

화제의이슈

국내 새턴 시장 동향



말도 많았던 국내 새턴 수입 예정사들의 경쟁이 가속화되면서 과열 경쟁 분위기까지 조성되었던 국내 새턴 시장이 형식승인과 동시발매 소프트의 선정 등 여러가지 문제로 인해 장기전에 돌입했다. 챔프에서는 이들 수입 예정사들의 최근 동향을 중간 점검해 보았다.

카마 엔터테인먼트

국내 유일의 PS공급업체인 카마 엔터테인먼트가 SS의 형식승인을 마치고 9월중순 판매를 예정하고 있다. 현재 세가와의 교섭이 순조롭게 이루어져 연간 10,000대정도의 수입을 계획하고 있으며 가격은 카마PS와 현대 컴보이 64의 중간정도를 예정하고 있다.

한편 카마 엔터테인먼트가 수입 예정인 새턴은 PS와는 달리 일본에서 직접 수입하는 만큼 일본 소프트와의 호환은 아무 문제가 없으며, 타 업체와의 차별화를 위해 유명 소프트의 번들을 예정하고 있다고 밝혔다.

하이콤

국내 새턴 수입예정 3사 가운데에서는 가장 먼저 시작한 만큼 진척도 빠른 편이다. 아직 자세한 정보는 입수되지 않았지만 우선 잡지나 일간지 등의 광고 홍보 등을 최소한으로 줄여 원가를 절감한다는 대책을 세우고 있다.

유통 문제에 있어서도 중간 물류 비용이 많이 소모되는 여러 단계의 유통 단계를 지양하고 하이콤 자사의 유통망인 하이콤 프라자를 중심으로 배급될 예정이다.

한편 정확한 수입 예정수량은 공개하지 않았지만 타사와 비교해 볼 때 초두물량은 1,000개에서 3,000개가 될 전망이다.

KDS

KDS는 게임산업에 많은 경력이 없다는 것이 가장 큰 핸디캡으로 작용하고 있으나 일의 추진력과 넓은 인맥을 최대한의 장점으로 적극적으로 추진하고 있다. 홍보건에 대해서는 이미 기획사에 일임한 상태이다. 사무실을 이태원에서 본사로 이전하는 등 판매 지연사태를 최대한 막으려는 동향이 보인다.

타사가 모두 소프트웨어의 수입도 고려하고 있는 만큼 KDS 역시 새턴 소프트의 한글화 등을 고려하고 있으며 하드웨어에 관해서는 일단 타사보다 안정된 가격대와 넓은 유통망 등을 무기로 삼고 있다.

JAPAN INFOS

드래퀘」 콘서트 개최



지난 8월 20일 동경의 시부야 공회당에서는 「제 11회 패밀리 클래식 콘서트 -드래곤 퀘스트의 세계-」가 개최되어 게이머뿐만 아니라 일반인에게도 많은 호응을 얻었다. 이날 콘서트는 드래퀘 시리즈의 작곡자로 유명한 스기야마씨의 지휘로 이루어졌으며 수많은 「드래퀘」의 명곡들이 연주되었다.

한편 이번 콘서트의 콘셉은 '드래곤 퀘스트의 역사'로 로토편과 천공편의 2부작으로 나누어 치뤄졌으며 콘서트가 끝난 후 스기야마씨는 「Ⅶ」에 들어갈 곡들도 「드래퀘 Ⅶ」이 제작에 착수한 만큼 스케줄에 맞춰 조금씩 진행되고 있다고 밝혔다.

'PS EXPO' 대신 'PS 클럽 페스티발' 열려

유저의 기대를 모았던 'PS EXPO '97'이 제반적인 사정에 의해 중지되고 11월 12월 새로운 PS 이벤트가 개최될 예정이다. 새로운 이벤트는 「PS 클럽 페스티발' 97~98」로 SCE가 주체하는 것으로 일본 전국 5개 지역에 걸쳐 PS 관련 4 잡지사의 협력으로 열릴 계획이다.



중지된 PS 엑스포

그동안 PS EXPO는 스테이지 이벤트 등의 메이커 주도 이벤트였는데 반해 이번의 PS 클럽 페스티벌은 개발전 게임을 유저들이 체험 플레이할 수 있는 것이 주목적인 것으로 알려졌다. 따라서 각 회장에서는 약 300~500대의 플레이 스테이션 시범 플레이대가 설치되어 유저들이 마음껏 즐길 수 있게 될 예정이다.

개최지	일정	장 소
도쿄	11/15~11/16	마쿠하리멧세
나고야	11/23~11/24	레인보우 호텔
후쿠오카	11/29~11/30	마린 멧세 후쿠오카
오오사카	12/6~12/7	아시아 태평양 트레이드센터
삿포로	12/20~12/21	그린 드림

개장 시간은 전회장마다 10시부터. 단 10시~ 12시까지는 플레이 스테이션 클럽 회원만 입장 가능. 일반 입장은 12시부터 가능하다.

또한 동경 회장에서는 대형 특설 스테이지도 설치되어 PS EXPO와 같이 메이커의 신작 발표회와 스테이지 이벤트도 개최될 예정이다.

제 35회 AM 쇼 개최!



최신 아케이드 게임들이 한자리에 전시되는 세계 최대 규모의 아케이드 게임 쇼인 제 35회 '어뮤즈먼트 머신 쇼(이하 AM 쇼)'가 동경 빅사이트(동 4, 5, 6 홀)에서 9월 20일과 21일 양일간 일반에게 개최된다. 이날 행사장은 아케이드 존과 패밀리 존, 관련 존, 출판 존 등으로 나누어 전시되며 각각의 존에서 최신 머신과 출판물을 체험할 수 있게 된다.

특히 이번 전시회에서는 격투액션 팬이라면 놓칠 수 없는 버철 파이터의 신 버전 「버철 파이터tb」 등이 전시될 예정이어서 벌써부터 아케이드 팬들의 기대를 모으고 있다.

한편 입장료는 대인 2,000엔, 소인 1,000엔이다.

세가, 베트남에서 테마파크사업 전개

세가는 일본 스미토모 상사와 함께 베트남에서 테마파크 사업에 진출한다고 발표했다. 우선 하노이시에 각종 게임기 및 어트랙션을 설치한 1호 테마파크를 건설하고 내년 2월부터 영업을 개시할 방침이다.

이번 진출은 최근 베트남의 소득수준이 향상됨에 따라 중장기적으로 오락 수요가 높아질 것으로 판단하여 호치민시 등 베트남 주요 도시에서의 지속적인 사업전개를 목표로 이루어졌다.

한편 이번 테마파크 사업을 위해 스미토모상사, 세가, 베트남 하노이 인민위원회 산하의 '하노이 그린 트리 파크'의 3사의 합작회사 '어뮤즈먼트 월드 오브 베트남'을 오는 10월 설립하게 되며 총 자본금 100만달러 중에서 스미토모상사가 40%를 나머지 2사가 각각 30%씩 출자할 계획이다.

코나미, 해외전략 강화

8월 9일자 일본 일간공업신문은 코나미가 해외에서의 게임 소프트 판매를 더욱 강화한다고 발표했다. 이미 국내에도 N64용 게임 타이틀인 「인터내셔널 슈퍼스타 사커64」 등을 출시하는 등 크리스마스라는 전세계적인 대목을 목표로 이같은 결정을 하게 된 것으로 밝혀졌다. 이에 「전미 프로농구리그」를 모티브로 한 소프트 등 대형 전략상품을 전세계로 연이어 투입할 예정이다.

특히 이번 해외산업 전개는 미국 코나미와 독일 코나미 등의 현지법인을 주축으로 이루어 지게 되며 북미와 유럽 등 주요 수출대상국에서 스포츠 게임이 특히 인기가 높으므로 이 장르의 게임에 중점을 둘 예정이다.

N64용 「톱 기어 랠리 제작 발표회 개최



지난 8월 20일 켐코의 N64 참여 제 1탄인 레이싱 게임 「톱 기어 랠리」의 제작 발표회가 있었다. 발표회는 다수의 관계자들과 함께 성대하게 치뤄졌으며 특히 체험 플레이 코너에는 많은 참석자들이 몰려 한참동안 순서를 기다려야 할 정도였다.

한편 이날 켐코의 나가다 겐이치(長田健一) 사장은 인사말을 통해 "톱 기어 랠리는 괜찮은 작품이라고 생각합니다. 아마도 N64의 활성화에도 도움을 줄 수 있을 것입니다."라며 「톱 기어 랠리」에 대한 자신감을 표현했다.

타카라, 신 게임기 발매

일본 게임 메이커 타카라가 새로운 게임기 '배틀 프린트 시스템 디지 버스터(DIGIBUSTER)'를 발매했다. 이 게임기는 몬스터와 전투를 벌여 이기면 몬스터의 데이터 실이 프린트되는 '배틀 프린트 시스템'으로 이루어져 있다.



디지 버스터(DIGIBUSTER)는 이긴 몬스터를 자기 팀으로 하고 프린트 아웃된 데이터 실은 전용

콜렉션 카드로 모을 수 있게 제작되었다. 전용 콜렉션 카드의 명칭은 '디지콜레 카드'로 게임 패키지 안에는 4장이 함께 동봉되어 있으며 별도로 30장 세트도 구입할 수 있다.

한편 이 게임기는 부속품으로 9mm 테이프 카셋트가 들어 있으며 정가는 11,000엔이다.

빈센트, 세피로스 피규어 등장!

반다이는 자사의 「FF7」의 캐릭터 피규어 시리즈인 '엑스트라 나이츠'에 '빈센트 발렌타인'과 '전설의 솔저 세피로스'를 새로 추가한다고 발표했다.



이번 피규어 시리즈의 빈센트는 머리, 허리, 양 팔꿈치가 세피로스는 머리, 허리, 어깨 등이 움직일 수 있게 제작되어 있으며 크라우드 등 지금까지 발매된 주인공 캐릭터 5개를 함께 모으면 게임에서 느낄 수 없었던 새로운 분위기를 연출할 수 있다. 발매예정일은 9월 하순경이며 가격은 1,200엔이다.

후지사키 시오리 두번째 싱글 발표



두근두근의 인기 캐릭터 후지사키 시오리(藤崎詩織)가 폭발적인 판매율을 보인 첫번째 싱글에 이어 두번째 싱글 앨범이 오는 9월 26일 발매된다. 이번 앨범에 수록된 곡은 '끝나지 않은 추억(終わらないメモリ)'과 '고동을 멈출 수 없어서(鼓動を止められなくて)'로 후지사키 시오리는 이번 앨범으로 완전히 가수로서의 이미지도 갖추었다고 할 수 있다.

한편 이와는 별도로 코나미는 자사의 게임 음악을 신나는 댄스음악으로 편곡한 「코나믹스(KONAMIX)」 시리즈를 발매하기로 결정했다. 그 첫타이틀로는 「악마성 드라큘라」가 선정되었으며 9월 12일 싱글로 발매될 예정이다.

남코와 업무 제휴로 「투혼열전」 아케이드 진출

남코는 프로 레슬링팬들에게 열광적인 지지를 얻고 있는 토미의 「투혼열전」을 아케이드로 이식한다고 발표했다.

토미는 남코와의 업무 제휴를 통해 남코의 아케이드 개발 기판인 '시스템 12'를 사용하여 개발을 추진할 예정이며 물론 기본적인 설정은 비슷하지만 게임의 전반적인 시스템과 내용이 비디오 게임 버전과는 완전히 다르다고 밝혔으며 비디오 게임보다는 아케이드 게임 시스템이 보다 월등한 사양을 가지고 있고 성격 자체가 비디오 게임과는 틀리기 때문에 아케이드의 화려함과 호쾌함을 추구해 갈 예정인 것으로 알려졌다.

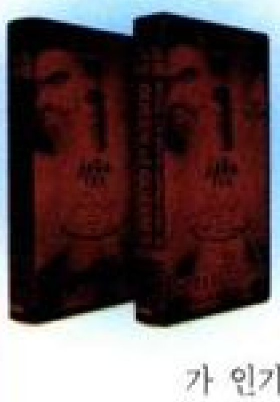
세가 프라이즈 내견회(內見會) 개최!



지난 8월 5일 세가 본사에서는 9월경부터 발매될 예정인 세가의 신작 프라이즈(UFO 캣쳐 등의 내용물로 제작되는 캐릭터 상품. 가끔 별매하기도 한다)를 대거 공개한 「프라이즈 내견회」가 개최되었다.

이날 전시회에서는 '세가 콜렉션 키홀더', '사쿠라 대전 자명종' 등이 세가의 게임관련 캐릭터 상품들이 대거 전시되었으며 특히 「사쿠라 대전2」의 제작 발표와 때맞춰 사쿠라 대전과 관련 상품들이 가장 많은 부분을 차지했으며 '뿌요뿌요 저금통'과 '뿌요뿌요 향수' 등 뿌요뿌요 관련 상품도 눈길을 끌었다.

「자바 티 배틀 갑자원」 비디오로 발매!



지난 7월 27일 개최되어 일본 내 버파3의 최강자를 가리는 「자바 티 배틀 갑자원(JAVA TEA バトル甲子園)」의 결승대회가 비디오로 출시된다. 지난번 출시된 「맥시멈 배틀」 비디오가 인기를 얻은 데 이어 발매되는 이번 비디오는 상, 하 두편으로 발매될 예정이다.

상권 「퀸 오브 퀸」은 여성 게이머들의 대전으로 레이디스 클래스를 중심으로 한 내용이 담겨 있으며, 하편 「킹 오브 킹」은 일본 전국 오락실에서 선발된 48명의 대표들이 펼치는 무차별 클래스 대전 기록이 담겨져 있다.

발매 예정일은 9월 26일이며 가격은 상, 하 각권 3,500엔이다.

게임 소프트 상반기 결산

올 1월 1일부터 6월말까지 일본 각 게임사의 소프트 판매 결과가 발표되었다. 이번 상반기 결산 결과 예상대로 PS의 강세와 PS 안에서는 스퀘어의 강세를 실감할 수 있는 통계자료이다. 또한 N64 게임 소프트의 경우에도 닌텐도에 대한 의존도가 너무 높다는 것이 가장 큰 문제점으로 드러났다.

5대 장르별 랭킹도 PS용 소프트가 4개 부분을 장악했으며 월별 통계에서는 「파이널 판타지Ⅶ」과 「마리오 카트64」가 발매되었던 1월과 「악마성 드라큘라X」와 「신세기 에반겔리온 2nd」, 「실황 파워풀 프로야구4」 등이 출시되었던 3월에 가장 많은 게임이 판매된 것으로 조사되었다.

참조 : 일본 패미통(9월 12일자)

플레이 스테이션 TOP 5

순위	타이틀	총 판매수
1	파이널 판타지Ⅶ	318만 9,408개
2	파이널 판타지 택틱스	82만 4,671개
3	IQ	66만 4,671개
4	파라파 래퍼	56만 7,446개
5	에이스 콤뱃2	39만 8,962개

새턴 TOP 5

순위	타이틀	총 판매수
1	신세기 에반겔리온 2nd	38만 1,703개
2	하급생	23만 7,177개
3	천외마경 제4의 묵시록	22만 8,271개
4	뿌요뿌요 SUN	21만 7,510개
5	신세기 에반겔리온	20만 361개

N64 TOP 5

순위	타이틀	총 판매수
1	마리오 카트64	31만 9,037개
2	스타폭스64	23만 8,517개
3	실황 파워풀 프로야구4	18만 1,294개
4	블러스트 도저	8만 2,947개
5	실황 J리그 퍼펙트 스트라이커	6만 3,823개

장르별 TOP 5

장르	타이틀	총 판매수
액션	파라파 래퍼	56만 7,446개
시뮬레이션	파이널 판타지 택틱스	82만 4,671개
RPG	파이널 판타지Ⅶ	318만 9,408개
슈팅	에이스 콤뱃2	39만 8,962개
어드벤처	신세기 에반겔리온 2nd	38만 1,703개

휴대용 게임기 TOP 5

순위	타이틀	제작사
1	타마고치	반다이
2	디지탈 몬스터	반다이
3	테트리스Jr	허로
4	봄버맨	반다이
5	고! 고! 코니짱	반다이

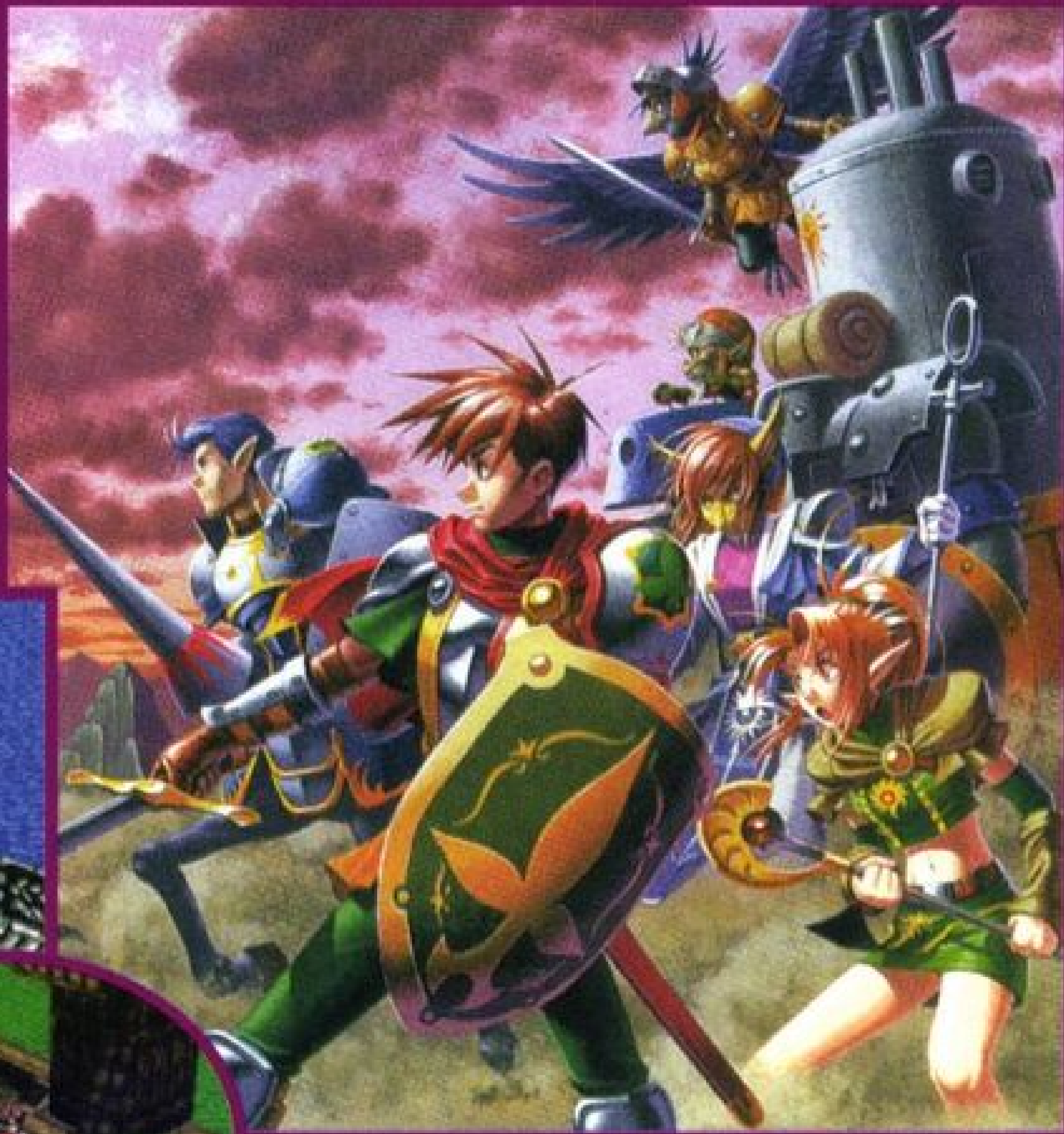
명작 시뮬레이션 RPG 드디어 터졌다~네!

SS 특보

샤이닝 포스III

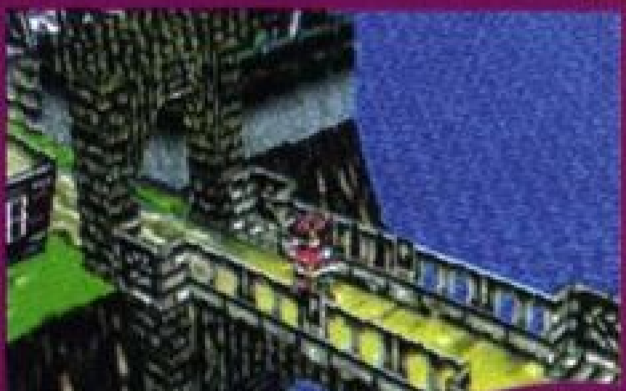
■ 제작사: 세가(소닉)
■ 장 르: 시뮬레이션 RPG
■ 현지발매일: 97년 12월 예정
■ 현지발매가: 4,800엔

「II」가 발매되고 4년의 세월이 지난 지금, 매니어들의 기억에서 차츰 사라지려고 할 즈음 참신한 시스템과 매력적인 캐릭터들이 부활했다. 3부작으로 완성되는 스토리와 아름다운 3D맵, 화려한 마법효과가 다시한번 새턴 유저들을 흥분시킨다.



시리즈 후속작 전격 발표!

작년 「샤이닝 더 홀리아크」로 「샤이닝」 시리즈가 살아 있음을 느끼게 해 준 '소닉'이 드디어 본 시리즈의 후속작을 발표하였다. 92년 MD용으로 발매된 「샤이닝 포스」를 시작으로 액션 RPG 「위즈덤」 등 독자적인 팬층을 확보해 온 「샤이닝」 시리즈. 드디어 그 최신작을 공개한다.



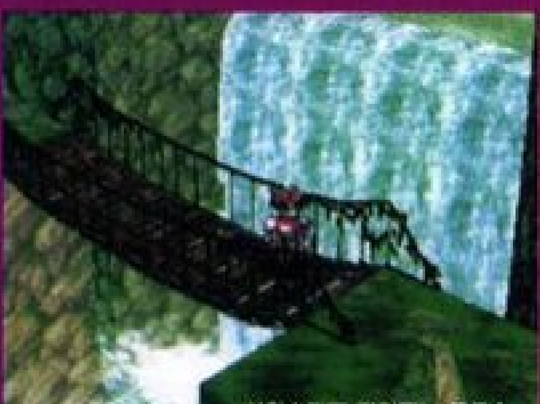
다리를 건널 때 가끔 배들이 지나가기도 한다



뾰족같은 이 건물의 이름은 '악마요새'

모험이 펼쳐지는 '세계'

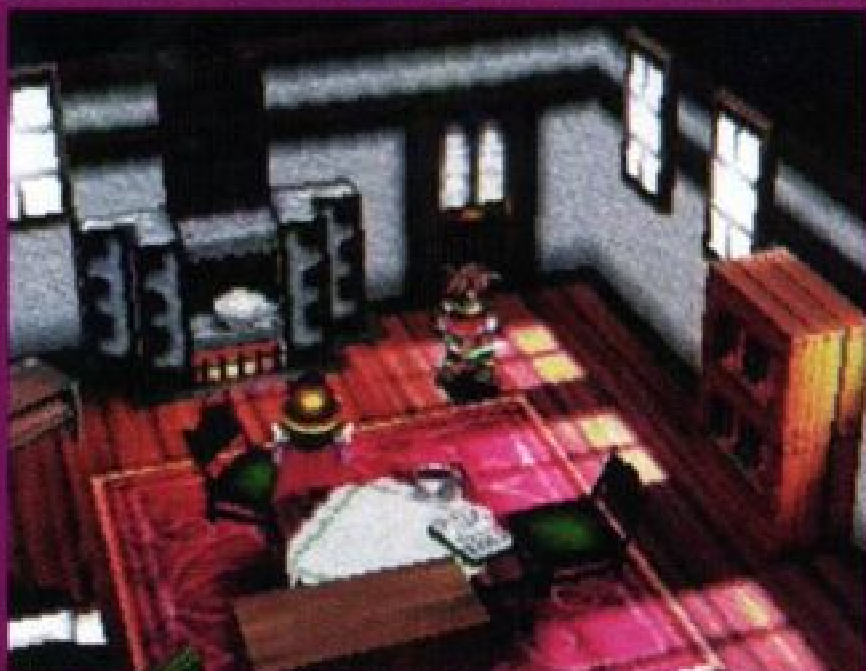
플레이어 캐릭터가 전투나 이동을 하게 되는 광대한 필드.. 물론 폴리곤으로 그려져 있다. 그러면 DSP를 이용한 텍스처 처리를 사용했다는 폭포수 등 실제 게임 화면과 함께 모험을 떠나 보도록 하자.



시원스럽게 떨어지는 폭포수

사람들의 활기가 넘치는 '거리'

넓은 필드에는 수많은 거리(마을)들이 군데군데 존재하기 마련이다. 그 마을의 문명 레벨을 가늠할 수 있는 건물의 표현이 매우 뛰어나며 폴리곤의 입체감으로 인해 보다 리얼하게 표현되어 있다.



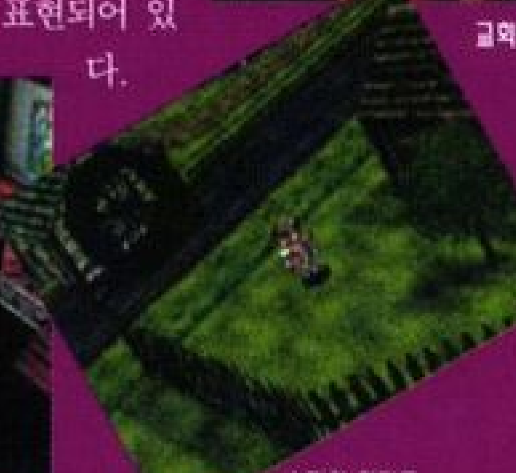
교회의 광원처리와 함께 자연의 빛이 훌륭하게 표현되어 있다



프로펠러로 부유하는 마을



교회, 창의 광원처리가 매우 뛰어나다



수면의 처리도 DSP를 사용!

숭고한 신념을 위한 '전투'

전투 신의 캐릭터는 풀 폴리곤으로 제작되어 기존의 시리즈와는 확실히 다른 느낌을 준다. 모션 캡처를 사용하지는 않았지만 디자이너의 정성이 들어간 캐릭터들의 동작은 모션 캡처 이상의 효과를 보여 준다.

검 공격 연속사진



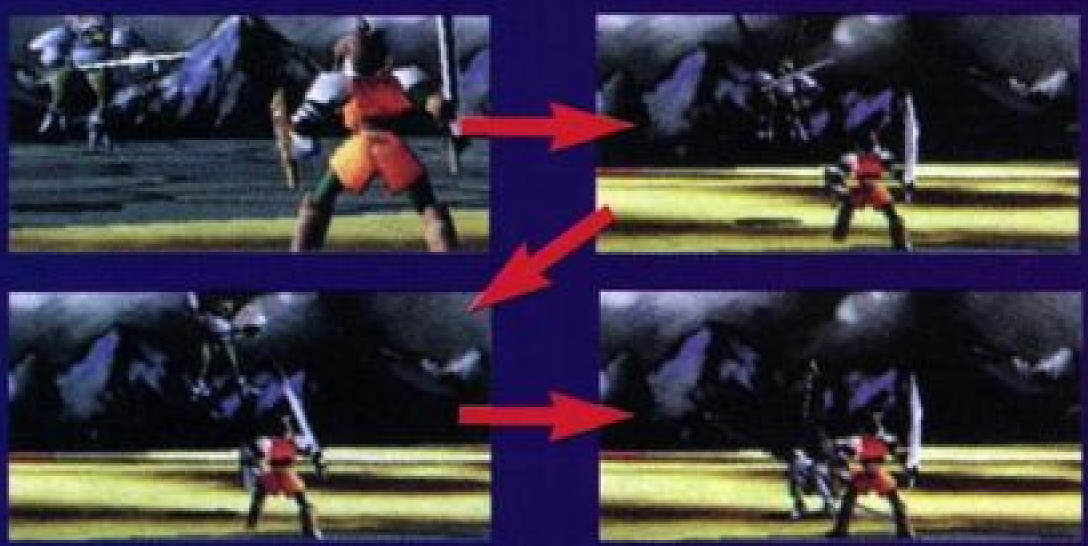
뒤로 젖혔다가 / 들어 올려 / 내려친다 / 화려한 마법 효과

전투 신을 비교해 보자



샤이닝 포스 Ⅰ / 샤이닝 포스 Ⅱ

적 공격 연속사진



3개의 스토리가 교차하는 '싱크로 시티' 시스템

「포스Ⅲ」는 모두 3부작으로 이루어져 있다. 이 3부작은 공화국과 제국의 대립을 각자의 시점으로 추구한 것으로 이 스토리를 보다 정확이 이해하기 위해서는 「포스Ⅲ」에 사용된 '싱크로 시티' 시스템을 이해해야 한다.

'싱크로 시티' 시스템은 다른 쪽에도 영향을 준다는 의미로 결국 주인공의 '시나리오1'에서의 행동이 '2'나 '3'의 스토리에도 영향을 준다는 의미이다.



세계 각지를 돌아 다니다 보면 시나리오가 모두 영향을 주고 받는다는 것을 알 수 있다



캐릭터의 랜더링은 과연 어떻게 표현될 것인가

시나리오1에 등장하는 '빛의 정예'들

여기에 소개되는 캐릭터는 시나리오1에 등장하는 주요 캐릭터들이다. '시나리오1'의 스토리는 공화국 측의 시점에서 이야기가 시작되므로 등장 캐릭터 역시 공화국 캐릭터가 메인으로 설정되어 있다. 하지만 '시나리오2'의 주인공은 제국 사람이 되어 '시나리오1'에서 적이었던 제국측의 시점으로 플레이하게 된다.



신비오스

국왕인 아버지를 대신하여 싸우는 주인공

아스피니아 공화국의 소영주 코무리드 가의 왕자. 어릴적 부터 평등사상을 교육 받아 신분사회인 제국을 싫어한다

그레이스

아스큐린의 친구

아스큐린과 동고동락하는 폭스링계의 승려. 아스큐린과는 정반대의 성격이지만 그녀와는 둘도 없는 친구이다

아스큐린

신비오스 군의 오아시스

어릴 적부터 신비오스와 함께 자라온 엘프의 마법사. 밝고 명랑한 성격은 신비오스 군의 청량제 노릇을 한다

단타레스

신비오스의 오른팔

공화국에서도 가장 뛰어난 기사로 신비오스가 공화국의 영주들에게 대접을 받는 것도 그의 영향이 크다

메디온

데스토니아 제국의 제 3왕자

아스피니아 공화국과는 적대관계에 있는 데스토니아 제국 소속. 제국 사람들 중에는 보기 드물게 권위의식이 없는 귀족 사회의 비평자

© 1997 SEGA

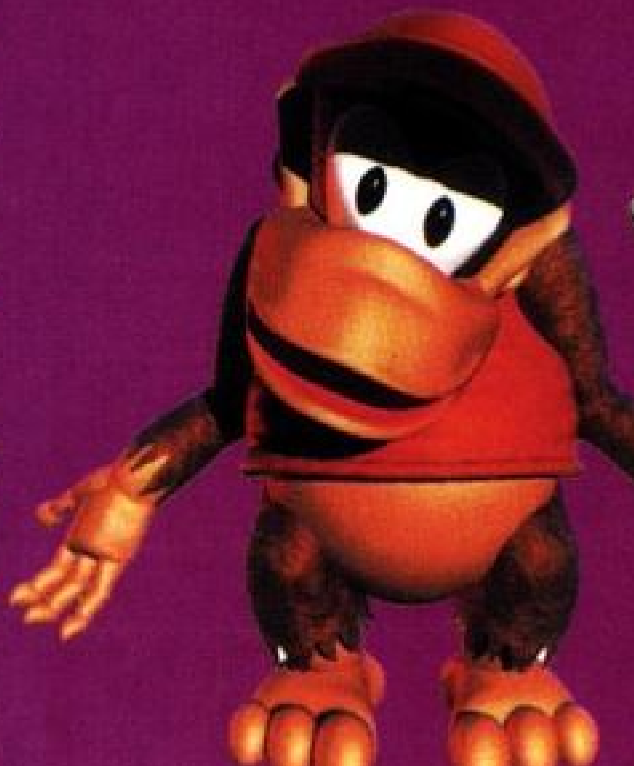
N64 특보

원숭이 디디콩, 이번엔 자동차 핸들 잡다!

디디콩 레이싱

- 제작사: 레어
- 장 르: 레이싱
- 현지발매일: 97년 11월 24일
- 현지발매가: 미정

「마리오카트64」타입의 새로운 레이싱 게임이 레어사에 의해 발매될 예정이다. 레어사는 동키콩 시리즈로 유명한데 이번작이 그럼 4탄이 되는 것인가? 이 게임의 정식 타이틀은 「디디콩 레이싱」인데 단순한 레이싱 게임이 아닌 액션 어드벤처적인 성격을 결합시킨 참신한 게임을 고대해 보자.





마리오카트 저리 갈 만큼 재미있다!

「디디콩 레이싱」은 전체적으로 「마리오카트64」와 매우 비슷하다. 친숙한 캐릭터들이 대거 출연하고 4인 동시 플레이 가능한 것외에도 구성과 연출 방법이 비슷하다.

그렇지만 비슷한 점보다 다른 점이 더 많아 신선한 느낌을 주는데 우선 진동팩과 콘트롤러 팩 대응 등 그밖의 것을 소개하도록 하겠다.

동물 농장의 동물 모두 뛰쳐나왔나?

이번 「디디콩 레이싱」에 등장하는 캐릭터는 새로운 캐릭터 7마리와 보너스 캐릭터 2마리이다. 동키콩 시리즈에 등장했던 고릴라 디디콩이 주인공이며 「밴조& 카즈이」의 곰 밴조, 「컨커즈 퀘스트」의 다람쥐 컨커 그리고 악어 크래쉬, 호랑이 팀버, 쥐 핍시, 거북이 텁툽, 오소리 범퍼 등이 등장하며 워델이란 이름을 가진 코끼리가 아나운서로 등장해 경기 해설을 해 준다.

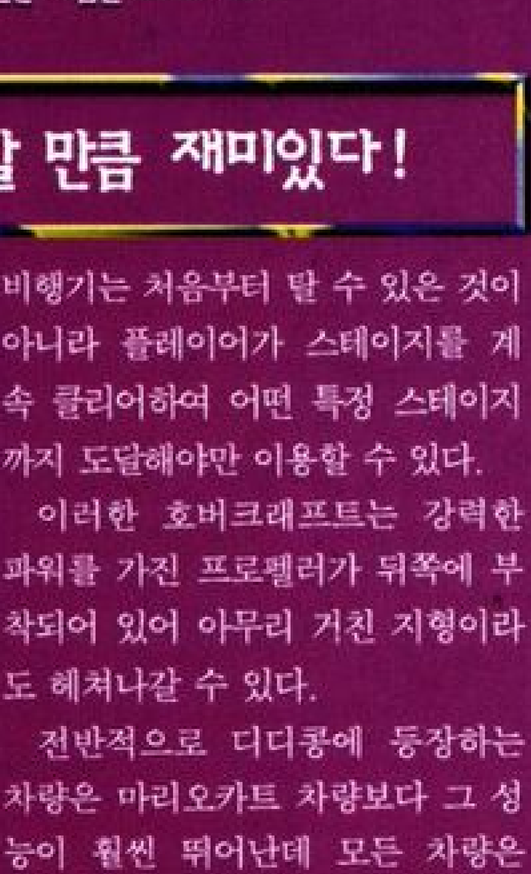
보너스 캐릭터는 시계 티티와 수탉 드럼 스틱으로 이들은 게임을 하면서 얻을 수 있다.

소형차에서 비행기까지 자유자재 이용

승차물로는 자동차, 호버크래프트, 비행기 3가지 종류의 탈 것이 제공된다. 그러나 호버크래프트와 비행기는 처음부터 탈 수 있은 것이 아니라 플레이어가 스테이지를 계속 클리어하여 어떤 특정 스테이지까지 도달해야만 이용할 수 있다.

이러한 호버크래프트는 강력한 파워를 가진 프로펠러가 뒤쪽에 부착되어 있어 아무리 거친 지형이라도 헤쳐나갈 수 있다.

전반적으로 디디콩에 등장하는 차량은 마리오카트 차량보다 그 성능이 훨씬 뛰어난데 모든 차량은 90도의 각도로 돌 수 있으며 A, B, R버튼을 동시에 누르면 좁은 곳의 코너를 돌 수 있기도 하다.





아이템 얻기에 활용되는 게임

코스에는 여러가지 아이템이 마련되어 있다. 마리오 카트와 달리 바나나를 모으면 차량의 스피드가 파워 업되며 풍선은 캐릭터의 능력을 파워 업시켜 준다. 이 풍선은 다섯가지 종류가 있으며 풍선의 색깔에 따라서 터보, 자석, 방패막, 미끄러운 기름, 미사일 등의 효과가 나타난다.

그리고 각 풍선을 세 개이상 모았을 경우 그 효과가 더욱 커지는데 파란색 터보 풍선을 3개 이상 얻으면 터보 파워가 3배가 되고 캐릭터 또한 돌발적인 모습으로 변한다.

그밖에 미사일은 열추적 미사일로, 미끄러운 기름은 폭탄으로 변한다.

전혀 단순하지 않다!!

디디콩 레이싱은 단지 레이싱만 하는 게임이 아니다. 게임을 플레이하면서 달성해야 하는 특정 목표가 있다. 일반 코스에서는 마리오 카트처럼 상대방을 방해하면서 단순하게 달리면 되지만 특정 코스에서는 은동전, 황금 풍선을 얻거나 특정 캐릭터로 레이스를 해야 한다.

총 25스테이지가 있으며 각 5스테이지마다 보스들이 등장하는데 이 보스를 무찔러야만 다음 스테이지로 나아갈 수 있다. 보스와 싸울 때는 완전히 새로운 코스에서 레이스를 펼치게 된다.









© 1997 RARE

한국 고나미의 기대작!

G.A.S.P 파이터즈 넥스트림



■ 제작사: 코나미
■ 장 르: 3D 격투 액션
■ 국내발매일: 미정
■ 국내유통사: 한국 고나미

한국 고나미에서는 「인터내셔널 슈퍼 스타 사커 64」를 시작으로 N64용 소프트 「G.A.S.P」를 발매할 예정이다. 「가스프」는 3D 격투 액션인데 아직까지 일본에서도 자세하게 소개되지 않은 최신작이다.

캐릭터, 스테이지 모두 리얼하게 실현된다



이번 한국 고나미의 발매 예정작인 「G.A.S.P(가스프)」는 '아트, 스피드 그리고 파워 세대 (GENERATION OF ART, SPEED AND POWER)'의 약자인데 코나미의 신작 격투 게임으로서 리얼한 표현에 충실했다. 액션은 물론 싸우는 스테이지까지도 초 리얼리즘 추구이다.

3명의 등장 캐릭터 대공개

모든 것이 리얼하게 표현되는 「가스프」. 물론 등장하는 캐릭터의 움직임도 리얼하다. 우선 현재까지 알려진 3명의 등장 캐릭터를 소개하도록 하겠다.

히무로 카이

밥 세끼보다 격투를 더 좋아하는 고등학생. 외모도 그런대로 괜찮고 여학생들에게도 인기가 많지만 자신은 지금껏 격투밖에 흥미가 없다. '여자보다도 남자가 좋다'라고 생각하지만 짱패는 아닌 것 같다. 권법을 사용해 주로 일격필살이라는 강한 기술을 사용한다. 그렇지만 개를 무서워 한다는...)





3D 스테이지에 있는 모든 것을 이용하자

〈액티브 오브 젝트 시스템〉

「가스프」에서는 스테이지 안에 여러가지 오브젝트(장애물)가 있는데 그것을 상대에게 던져 대미지를 주거나 장애물에 넘어뜨릴 수 있는 등 여러가지로 사용할 수 있게 된다.



이 오브젝트를 잘 이용하는 것이 「가스프」를 플레이할 때 중요한 테크닉이 된다.

오브젝트에는 높이가 존재한다



오브젝트를 크게 구분하면 높고 낮은 것과 그 외에 3종류로 나눌 수 있다. 오프젝트의 높이에 따라 사용하는 방법이 틀려지므로 잘 이용하려면 어떤 오브젝트로 어떤 것이 가능한 지를 익힐 필요가 있다.

높은 오브젝트



벽과 기둥 등이 높은 오브젝트. 상대를 내던지거나 삼각날기의 발판으로 사용할 수 있다

낮은 오브젝트



상자와 파이론 등. 상대에게 던져 비틀거리게 하거나 밀어 공격할 수 있다

그 밖의 오브젝트

그 외의 오브젝트는 나무가 많은 곳(다운 시의 대미지를 경감한다)과 깊은 물(다운 공격을 무력화한다) 등이 있다. 스테이지마다 오브젝트가 다르므로 격투하는 방법을 바꿀 필요가 있다.

야에가시 카오루

큐슈에서 무적을 자랑하던 열혈남아. 가족과 여행을 하다 동북 지방에 방문했을 때 세리나와 만나 말을 걸었는데 완전히 거절당하고 만다. 세리나가 카이에게 반해 있다는 것을 알고 카이를 쓰러뜨리면 세리나와 사귈 수 있다고 생각한 카오루는 카이를 쓰러뜨리기 위해 열심히 수행의 나날을 보낸다.



휴 세리나



이번에 소개하는 캐릭터 중 유일한 여성 캐릭터 세리나. 동북 지방에 살고 있는 여성으로 히무로 카이의 격투를 우연히 목격하고 한눈에 반해 버린다. 카이가 "나를 쓰러뜨릴 정도로 강한 여성이라면 애인이 될 자격이 있다"라고 하는 말을 듣고 격투를 수행하게 된다. 과연 세리나의 생각은 카이에게 감동을 줄 수 있을 것인지...

1997 KONAMI

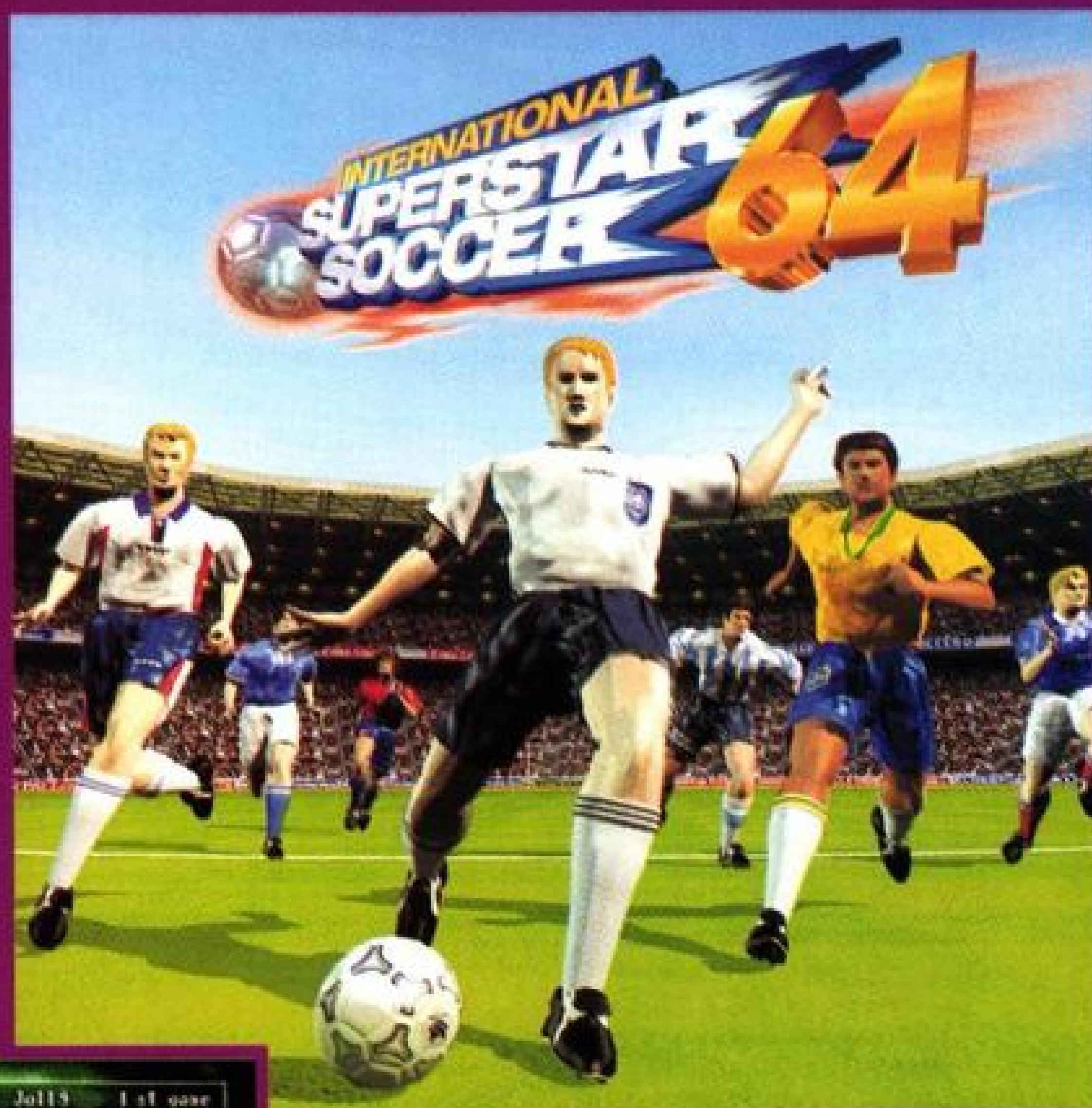
N64 특보

한국 고나미의 쾌거, 정식 발매

인터내셔널 슈퍼 스타 사커64

■ 제작사: 코나미
■ 장 르: 스포츠
■ 국내발매일: 97년 9월 20일
■ 국내유통사: 한국 고나미

「실황 월드 사커3」가 한국 고나미에 의해 일본과 동시 발매된다. 미국 타이틀명 「인터내셔널 슈퍼 스타 사커64」인 이 게임은 영문판으로 즐길 수 있으며 한국 고나미에서는 이외에도 「G.A.S.P」와 「NBA」도 조만간 발매할 예정인 것으로 알려졌다.



흥분되는 국내 첫 N64 소프트 정식 발매

현대컴보이64가 발매된 이래 정식으로 발매된 소프트는 「슈퍼마리오64」와 「마리오카트64」 2개뿐인데 하나를 더하게 됐다. 그것도 일본과 거의 동시에 발매된다니 반갑기 그지 없다. 그럼 챔프 지난호에서도 소개한 바 있는 「인터내셔널 슈퍼 스타 사커64」의 자세한 내용을 소개하겠으므로 눈여겨 보도록 하자.

다양한 전력과 전술 구사

「인터내셔널 슈퍼 스타 사커64」는 세계 축구계의 정상을 목표로 전부 36개국의 대표 팀이 모여 경기를 벌인다. 나라가 다르면 문화와 언어가 다른 것처럼 축구도 나라마다 전력과 전술이 크게 다르다. 따라서 플레이어는 다른 스타일을 갖는 여러 팀과 싸우게 된다.

2종류의 게임 모드

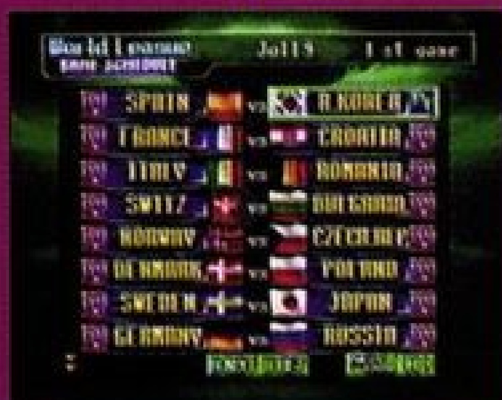
모드1 인터내셔널 컵



유럽과 아시아, 남미 등 6개 지역으로 나뉘어져 예선을 통과함으로써 본선에 진출하게 된다. 월드컵과 같은 시합 형식으로 세계 No.1 대표 팀을 결정한다.

모드2 월드 리그

세계 36개국의 대표 팀이 한꺼번에 모여 종합 리그전을 벌이는 꿈과 같은 대회 게임 모드. 홈 앤드 어웨이 형식으로 총 70시합의 장기간 열전이 세계 각국에서 펼쳐진다.



수비 슬라이딩이 기본

수비1 맨 마크에서 패스 컷



상대 선수가 볼을 갖고 있을 때 패스할 곳을 추측해 슬라이딩하면 패스 컷할 수 있다. 마크하고 있는 선수에게 슬라이딩할 경우에는 상대 선수와 나란히 주행하면서 패스를 하는 순간에 발 앞을 노리면 된다. 슬라이딩했을 때 슬라이딩 동작 완료전에 손을 떼면 (연타 등) 컵하지 않고 볼을 차 버리므로 주의할 것!

수비2 드리블은 슬라이딩으로 저지!



상대의 드리블을 막을 때도 차지보다 슬라이딩이 효과적이다. 드리블을 컷할 경우의 포인트는 상대의 진행 방향과 스피드를 예측해서 스라이딩한다. 상대 선수의 드리블 진행방향의 조금 앞에서 슬라이딩하면 타이밍을 맞추기 쉽게 된다.

공략 모든 것은 패스에서 시작된다

공격1 사이드에서의 센터링



게임 중 가장 확실하게 득점할 수 있는 것이 R+C왼쪽의 센터링에서의 사이드 슛. 톱과 2열의 선수의 포지션을 생각해서 센터링 패턴을 사용해 보자.

공격2 효과적인 패스 정확하게



「인터내셔널 슈퍼 스타 사커64」는 상대 선수의 볼에 대한 반응이 한층 좋아졌다. 그 때문에 필드의 중앙에서의 그라운드 패스가 뺏기기 쉽게 됐다. 그렇지만 마찬가지로 사이드 체인지 볼에 대한 같은 팀 선수의 반응도 좋게 되었으므로 기본적으로 양 사이드를 사용한 큰 전개를 생각해 부드러운 패스는 사이드에서 사용하도록 하자.

공격3 마크를 확실히 따돌리자



대전에서 드리블 돌파를 노릴 경우, 대쉬로 빠져나가기 보다 노멀 스피드에서의 지그재그 패인팅을 활용하는 것이 효과적이다. 컴럭이 향상됐기 때문에 드리블을 사용할 수 있다. 여기에 대쉬를 적당히 이용하면 완벽한 공격을 구사할 수 있다.

공격4 루프 슛으로 골키퍼를 따돌려라



골키퍼는 파워 업했지만 루프 슛이 강해져서 사용 빈도가 높아졌다. 슛은 페널티 에어리어의 구석에서 골의 옆 사이드를 향해 대각선으로 친다. 물론 골키퍼가 나오는 것을 확인한 다음에 슛을 하도록 하자.



이번엔 진짜 강한 놈이 나온다!

스트리트 파이터 3 세컨드 임팩트

ARCADE
■ 제작사: 캡콤
■ 장 르: 격투 액션
■ 국내발매일: 97년 10월 예정

발매된 후 몇개월만에 더욱 새로운 전사들과 신기술을 추가한 전설의 시리즈 '스트리트 파이터Ⅲ'가 다시 모습을 보이기 시작했다. 전사들의 대폭적인 세대교체와 액션의 추가 버전 등 다시한번 뜨거운 인기를 누릴 태세를 갖추고 있는데 시간 있으면 일본 AM쇼에서 관람하도록 하자!

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT

우리가 찾고 있는 진실이 여기에 있다!

뉴제네레이션들의 격투 막이 열린다

일찍이 스트리트 파이터 시리즈에서 패권을 둘러싼 격투가들도 모두들 세월이 지나 최전선에서 후퇴했다. 그리고 젊은 세대들의 시대가 온 것이다. 그 중 세컨드 임팩트에 모습을 들어낸 새로운 도전자 '철혈의 대거인 휴고'와 '반역의 사도 유리안'. 그들의 경력과 파이팅 스타일 등은 현재로선 일절 불명이다.

그리고 다른 신세대의 전사들도 굉장한 힘을 익혀 새로운 격투장으로 향하고 윤과 얀 형제도 단체 캐릭터가 되어 제각각 드래곤으로 가는 길이 열리게 된다.

강력한 EX 필살기

기존의 캡콤 필살기는 약, 중, 강의 3 레벨 강약의 스타일이 주류였다. 그러나 세컨드 임팩트에서는 제4의 레벨이라는 EX 필살기가 주요한 필살기로 선정된다. 문제의 EX 필살기는 각 캐릭터마다 설정되어 있는 슈퍼 아트 게이지의 파워를 일부 소비함으로써 더욱 강력한 필살기를 낼 수 있게 되는 것이다.

사용 커맨드는 각 필살기의 커맨드를 입력할 때 나란히 있는 버튼 2개를 동시에 누르면 된다. 과연 모든 필살기에 대해서 사용할 수 있을지 불명이지만 이 EX 필살기가 추가됨으로써 슈퍼 아트 게이지의 사용이 보다 깊고 진취적으로 될 것이다.









개성적인 액션을 보여줄 때다

완전히 새로운 개념으로서 모든 캐릭터가 같은 커맨드로 발동할 수 있고 각각 개성적인 액션을 취하는 '퍼스널 액션'이라는 시스템이 추가됐다.

퍼스널 액션이 격투장에서 어떤 영향을 미칠 지는 불명이지만 공격 수단과는 다른 행동인 만큼 각 캐릭터의 전술을 막힘없이 구사하기 위한 특수 행동인 것으로 예상된다.

각 캐릭터마다의 진화를 기대해 보자.





아름다운 그래픽도 한층 하이 레벨로

CP-시스템Ⅲ라고 하면 전작 「스트리트 파이터Ⅲ」「워저드」가 과거에 발표됐는데 모두 기존의 그래픽과는 비교할 수 없을 정도의 퀄리티와 부드러운 애니메이션이 눈에 띄었다.

물론 이번의 「세컨드 임팩트」도 CP-시스템Ⅲ상에서 개발되어 퀄리티가 높은 화상을 보여줄 것이다.

예를 들면 전작의 그래픽에 그치는 것이 아니라 필살기의 특수효과에서 떨어지는 땀방울과 작은 돌에 이르기까지 가능한 한 리얼하게 되어 있기 때문에 파워풀한 애니메이션이 보다 중량감과 긴장감 넘치게 된다. 그리고 새롭게 5개의 스테이지 추가됐고 기존의 스테이지도 새로운 모습을 선보이게 된다





© 1997 CAPCOM

ARC 특보

초보와 배틀팀들! 전부 만족시켜 주겠다

파이팅 무술



ARCADE
- 제작사: 코나미
- 장 르: 격투 액션
- 국내발매일: 97년 9월 예정

지난해 '뮤즈먼트 쇼'에서 발표됐던 코나미의 오리지널 3D-CG 기판 '코브라'. 업계 최고 스펙을 자랑하는 CG 시스템을 투입한 제 1탄 '파이팅 무술'이 드디어 등장한다.

많은 기술을 반복해서 내는 캐릭터의 움직임은 마치 실물과 같다. 내리는 눈과 흩날리는 모래까지도 세세하게 묘사되어 있는 배경. 하이퍼 리얼리티 신세대 게임을 즐겨 보자.

이 게임은 9월 중순 어뮤즈먼트 쇼에서 공개된 후 한국고나미를 통해 국내에 들어올 예정이라서 더욱 기대되는 작품이다.

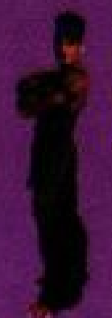
AI탑재로 시간이 지남에 따라 긴장감 고조

이 게임에서는 CPU측의 전투 사고 회로에 AI기능을 첨가해 컴퓨터는 매번 싸울 때마다 학습하고 격투를 벌일 때마다 더욱 강력해진다. 이 게임은 시간이 지남에 따라 점점 변화해 간다는 것을 알 수 있다. 물론 이 성장은 각 캐릭터마다 개별적인 것인데 이것에 의해 CPU와 싸울 때 긴장감이 느껴지고 플레이어는 시간과 함께 진화하는 적에게 새로운 흥분을 맛보게 되는 것이다. 이 AI기능은 '오토모드'와 '베스트 플레이어 AI 대전모드'에서도 사용된다.



초보자를 위한 오토모드

오토모드는 레버 1개와 버튼 1개만을 사용한다. 그렇기 때문에 매우 간단하다(3버튼은 어느 것을 눌러도 같은 효과가 나온다). 버튼을 누르는 것만으로 각각의 캐릭터마다 고유 기술이 나오며 버튼 연타로 특별한 연속기가 정해질 경우도 있다. 게다가 오토 가드이므로 적의 공격도 일정한 확률로 방어한다. 물론 보통 플레이가 가능한 매뉴얼 모드도 선택할 수 있다.



베스트 플레이어와 AI 대전모드

베스트 플레이어는 3문자의 이니셜로 등록할 수 있다. 본 게임의 AI기능은 이런 베스트 플레이어의 전투 패턴을 기억한다. 전투 중에는 대전 중인 베스트 플레이어의 이니셜(약자)이 화면 상에 표시되어 베스트 플레이어와 대전하고 있는 분위기를 충분히 맛볼 수 있다.

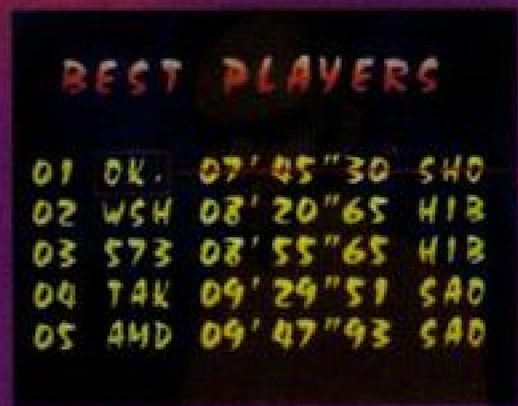


게이지가 가득 채워지면 절초기 발동

체력 게이지의 끝에 있는 동그라미는 '무술 게이지'이다. 이것은 리얼 파이트를 지향하는 무술인 것 같다. 한편으로는 우발성을 갖고 있는 게이지이기도 하다. 게이지가 빛나면서 '운용염문'이 떠오르면 숨겨진 기술인 '절초기'를 사용할 수 있게 된다.

'절초기'라고 하는 것은 각 무술의 숨겨진 기술 중 초강력 기술로 한방에 상대를 쓰러뜨릴 수 있는 기술을 말한다. 체력 게이지의 파란색 부분은 남은 체력을 나타낸다. 대미지를 받았을 때에는 붉은색 부분이 나타나 차차 감소해 가는데 이 사이에는 추가 대미지를 받기 쉬우므로 주의해야 한다.





베스트 플레이어 화면



베스트 플레이어 모드 중 이니셜이 화면 우 하단에 표시된다

시간 흐름에 따라 날씨가 변하는 스테이지

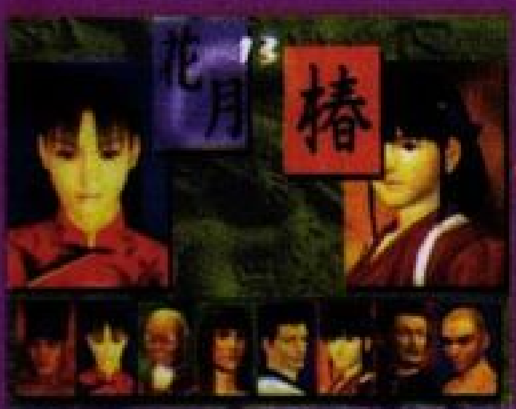
게임 중의 세계에서는 현실 세계와 같이 낮과 밤이 존재한다. 게다가 놀랄만한 것은 비나 눈 등이 오는 날씨로도 변한다는 것이다. 그러나 각 플레이어는 시합 개시의 순간까지 이러한 장소와 시간, 기후를 전혀 알 수 없다. 그렇





이것이 바로 무술 게이지이다

낮 → 밤 → 비 → 눈



캐릭터 셀렉트 화면



모드 셀렉트 화면



무술 게이지 주위에 운용염무가 떠오른다



배경이 변하면서 절초기 발동

지만 그것은 대전 상대도 마찬가지. 어떤 상황이든지 전력으로 싸우고 실력을 발휘하는 것이 무술가가 해야 할 일이다.



프리 워크 시스템으로 스피디한 게임 전개

대쉬와 축이동 등 이동에 관련된 커맨드가 대부분 한 번의 액션으로 가능하다. 프리워크 시스템의 채용으로 캐릭터의 이동을 보다 간편하게 할 수 있다. 이것에 의해 캐릭터와의 일체감을 증가시켜 스피드감 넘치는 플레이를 할 수 있는 것이다.




츠바키의 우아한 던지기


신궤의 차기에 몸이 띄워진 쇼후


세츠나의 강력한 연속기

아시아에서 선발된 8명의 강자

세계적으로 종합 무술 대회가 인기를 누리던 중 국제적인 종합 이종 격투기 세계대회의 개최가 결정됐다. 이 세계대회 출전을 위해서는 각각의 문화권에서 예선을 거쳐야만 한다. 그리고 아시아 무술 공개 대회에서는 프로, 아마추어의 모든 무술가들에게 참가권이 주어진다. 여기에서 전대미문의 규모로 이종 격투 대회가 벌어지게 된다.

그러나 참가하는 무술가들이 다양한 문화권 출신자들이었기 때문에 혼란이 예상되어 아시아 무술 본부는 하나의 방법 즉 '운용염문'이라는 것으로 격투 무술가들을 끌어들이기로 했다.

"구름처럼 정처없이 강자를 찾아 다녔네. 한번 바라보면 용이 싸우는 것 같고, 기술은 불꽃과 같다."

이렇게 운용염문으로 공감하는 아시아의 강자들은 드디어 움직이기 시작했고 아시아 무술 공개 대회 개최의 날은 가까워 오고 있었다.

파이팅 무술의 2가지 통체 스타일




화유에의 화려한 발기술

© 1997 KONAMI

TGS 현장 취재

엔터테인먼트 문화 정착 선도하는
일본 최대 규모의 게임 이벤트 TGS '97

지난 9월 5일부터 7일까지 일본의 대규모 이벤트 전시홀 '마쿠하리 메세'에서 열린 동경 게임쇼 '97 AUTUMN는 총 전시 면적 4만 평방 미터 하루 입장객 수만해도 4만명이 넘는 초대형 게임 이벤트였다. 챔프는 마감 5일전 현지에 특별 취재반을 특파해 동경 게임쇼의 생생한 현장과 더불어 전격왕 편집부의 협조로 스퀘어, 에닉스, 남코 등 3개 대형 메이커의 신작 발표회에도 긴급 참석했다.



취재 : TGS '97 AUTUMN 특별 취재반 (김또깡, 장소팔)

Tokyo Game Show '97 개요

- ■ 주최 : 사단법인 컴퓨터엔터테인먼트소프트웨어협회 (CESA)
- ■ 후원 : 통상산업성
- ■ 협찬 : NTT (일본전신전화주식회사)
- ■ 일시 : 97년 9월 5일 - 7일 (오전 10시부터 오후 7시)
- ■ 장소 : 마쿠하리 메세 (일본 컨벤션 센터)

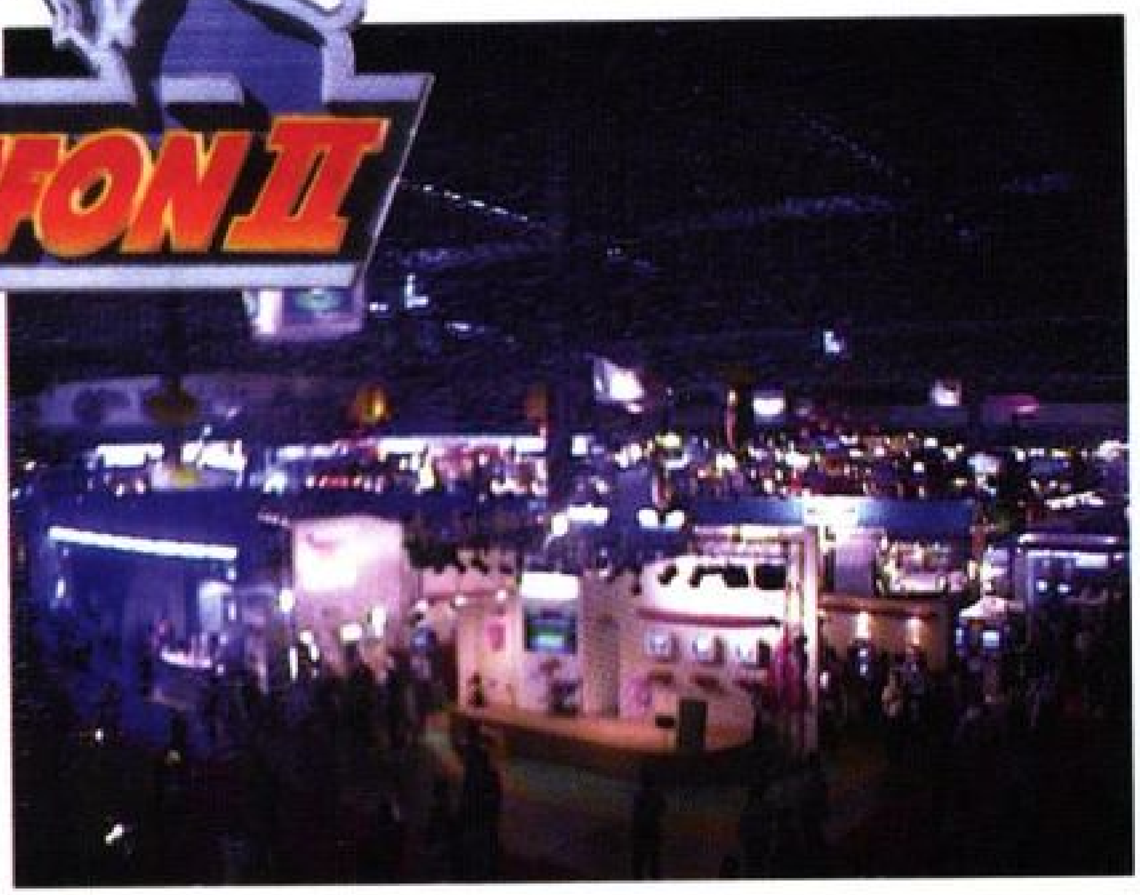
가족 단위의 엔터테인먼트 문화 정착에 노력

이번에 출전한 메이커와 타이틀 수는 지난 봄 대회때와 거의 동일한 수준인 104개사의 492타이틀이었으나 대회 당일 발표한 20여개 타이틀을 합쳐 총 520종류의 게임이 공개되었다.

벌써 3회째를 맞는 동경 게임쇼는 지난 1, 2회 대회 장소였던 동경 빅 사이트에서 일본의 대형 이벤트 전시홀로 유명한 마쿠하리 메세로 옮겨져 치뤄져 전시 면적이 1회 때의 2배, 지난 봄 전시회 때의 1.6배 이상 늘어났기 때문에 관람객들에게도 충분한 감상 공간을 확보해 주었다.

특히 이번 이벤트는 가족 단위의 게임 문화를 유도하기 위해 '패밀리 우선 입장 접수대'를 설치하고 '키즈 코너'를 따로 마련함과 동시에 2인 이상 함께 입장하는 여성 게이머들 중 500명을 추첨해 호텔 무료 식권(5,000엔 상당)과 1,000명에게는 영화 '제 5원소'의 감상권을 선물하기도 했다. 그 외에도 메이커별 간이 이벤트와 CESA가 주관하는 게임계 선배들과의 만남, TGS에서 들어보는 소문의 진상, 게임 음악 콘테스트 등 다채로운 행사가 열렸다. CESA는 이번 행사를 기존의 청소년 유저층을 끌어들임은 물론 가족 단위의 유저층 확대를 위한 이해의 장으로 유도하기도 했다. 그와 동시에 인기 아티스트, 프로듀서, 성우와 탤런트 등이 출연하는 현장감 넘치는 영상과 시나리오를 만들어 가는 쪽으로 게임 제작을 유도해 TV를 이용한 단순한 컴퓨터 게임이라는 기존 이미지에서 탈피시켜 컴퓨터엔터테인먼트 문화로의 정착을 시도한 이벤트였다.



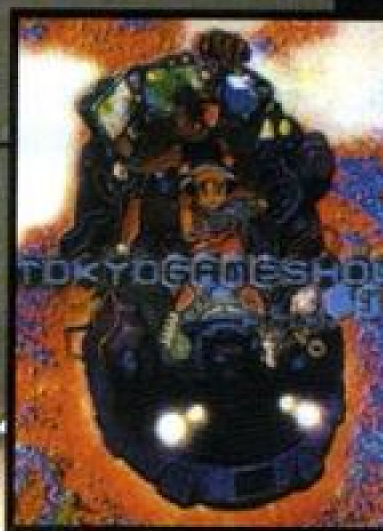


< TGS 장르별 출전 장르 추이 >

장 르	동경 게임쇼 '97 가을	동경 게임쇼 '97 봄	동경 게임쇼 '96
시뮬레이션	21%	23%	19%
액션	16%	17%	7%
어드벤처	10%	12%	8%
롤플레잉	9%	10%	5%
슈팅	7%	9%	8%
스포츠	7%	5%	17%
레이싱	5%	4%	-
퍼즐	5%	5%	4%
기타	20%	15%	31%

< TGS 기종별 출전 장르 추이 >

플랫폼 (기종)	TGS '97 가을	TGS '97 봄	TGS '96
플레이 스테이션	43.5%	45.1%	44.9%
세가 새턴	26.2%	31.2%	30.1%
윈도우즈 95	7.9%	10.0%	8.0%
닌텐도64	7.9%	5.2%	3.8%
매킨토시	1.2%	1.7%	2.5%
미니컴보이	4.1%	1.3%	1.4%
네오지오	1.0%	1.1%	0.8%
슈퍼컴보이	0.4%	0.9%	3.3%
기타	3.7%	3.5%	5.2%



장소팔의 TGS '97 가을 취재기

이번 동경 게임쇼의 대형 부스 중 눈에 띄었던 것은 스퀘어, 남코, 세가, 코나미, 캡콤, 반다이, 소니, 허드슨 등이었고 중소 부스로는 ESP, 에닉스, 허드슨, 테크모 등이 눈에 띄었다.

스퀘어 부스에서는 제노기아스와 프론트 미션2 등을 직접 체험할 수 있었으며 초코보 저금통, 프론트미션2 마우스패드 등이 들어있는 스퀘어 선물 세트(?)를 나누어 주었다. 남코 부스는 철권3 대회와 테일즈 오브 데스티니의 열풍이 대단했다.

코나미 부스는 초 거대 부스 중 하나로 꼽힐 정도로 크게 만들어져 있었다. 메탈기어 솔리드와 도키메키 드라마2의 광고는 정말 대단했다. 특히 메탈기어 솔리드는 단지 보는 것만으로도 온몸에 전율을 느낄 정도로 긴박감이 넘쳤다. 트윈비 RPG라는 게임도 선보였는데 풀 폴리곤으로 제작되었고 상당히 귀여운 캐릭터들이 등장, 트윈비의 세계를 잘 표현했다. 스포츠 게임이 많았던 것도 코나미 부스의 특징이었는데 PS용 위닝일레븐3, SS용 실황야구 '97개막판과 신 실황축구 시리즈, N64용 실황축구3 등이 전시되었다. SS용 신 실황축구 시리즈는 기대해도 좋을 듯하다.

캡콤은 바이오하자드2 체험관을 만들어 관람객들에게 선보이는 등 대대적인 광고를 하고 있었다. 브레스 오브 파이어3도 크게 광고하고 있었다. 폴리곤으로 만들어진 배경이 부드럽게 확대, 축소, 회전되며 진행되는 필드 이동은 매우 인상적이었다. 록맨X4, 록맨8, 록맨대쉬 등 록맨 10주년을 기념하는 수많은 록맨 게임들이 부스의 1/3을 차지하고 있었는데 일본에서의 록맨의 인기를 보여주듯 상당히 많은 사람들이 록맨 게임들을 즐기고 있었다.


스퀘어 부스에서 받은 초코보 저금통

반다이도 많은 신작 게임들을 발표했다. 모두 알고 있는 SS용 기동전사Z건담은 물론이고 전략 시뮬레이션 게임인 기동전사 건담-기렌의 야망, 아머드 코어의 2인 대전을 연상케하는 PS용 기동전사 Z건담, 게임에서 발견! 타마고치2, N64에서 발견! 타마고치 월드 등이 선보였는데 PS용 Z건담은 케이블을 통한 2인 대전이 가능했으며 건담을 직접 조종하여 싸우는 착각을 불러일으킬 정도로 몰입도가 높았다.

소니는 여러 가지 게임들을 전시했는데 주목할만한 게임으로는 포뮬러1 '97과 그랜스트림 전기라는 새로운 RPG 게임이 있었다.

새턴용 게임 제작사 연합인 ESP에서도 많은 게임들을 발표했다. 하지만 이중에서 눈에 띄는 게임은 게임아츠의 그랜디아와 건그리폰2였다. 건그리폰2는 1탄과 거의 흡사한 느낌이었지만 폴리곤이 더욱 부드러워진 것 같았다.

에닉스는 4가지 정도의 게임을 선보였는데 댄스를 배우는 게임인 버스트어 무브가 가장 인기있었다. 무대 위에서 게임 화면을 보여주면서 댄서들이 게임에 등장하는 춤을 출 때 관객들의 열기는 정말 대단했다.

이상으로 '97 가을 동경 게임쇼의 취재기를 마친다. 게임에 정말 관심이 많은 사람이라면 일본에서의 게임쇼를 한번쯤 관람하는 [illegible] 싶다.


스퀘어 부스의 「제노기아스」 게임 코너


언제나 눈에 띄는 가면 마크의 반프레스토



소니의 야심작 「그랜 트로스모」 체험 플레이장



오버 블러드2를 출품한 리버힐 소프트



데드 오어 얼라이브의 대전 이벤트를 개최하는 테크모


대형 실황 캐릭터 애드벌룬이 떠 있는 코나미 부스

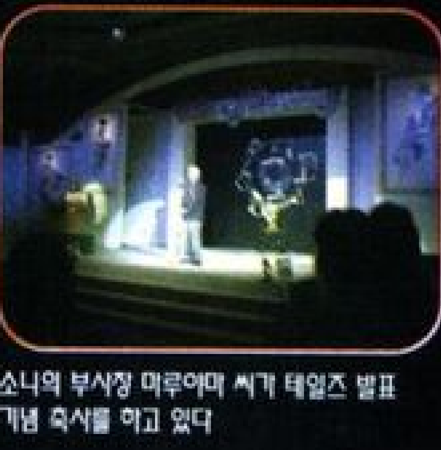
스퀘어 「소우카이기」 신작 발표회

마쿠하리 메세 근처의 뉴 오타니 인 마쿠하리 호텔에서는 스퀘어가 투혼열전의 폴리곤 캐릭터 제작으로 정평이 나 있는 유크스와 공동 개발한 격투 게임 「소우카이기」의 신작 발표회가 열렸다. 100명이 넘는 일본의 취재진이 몰린 이 발표회에서는 폴리곤 캐릭터의 부드러운 움직임과 화려한 액션으로 연신 플래시 세례를 받기도 했다. 또 입장한 보도진에 한해 특별 제작된 「소우카이기」탁상 앨범이 선물로 주어졌다.


소우카이기 개발진들과 사회자의 대담 순서

남코 「테일즈 오브 데스티니」 신작 발표회

뉴 오타니 마쿠하리 호텔에서는 남코의 인기 RPG 「테일즈 오브 판타지아」의 PS용 후속작 「테일즈 오브 데스티니」의 신작 발표회가 개최됐다. 대형 얼음 조각과 드라이아이스로 환상적인 분위기를 자아낸 이번 발표회에서는 여주인공 루티의 성우 '이마이 유카' 양이 출연해 직접 대사를 시연해 보이기도 했고 신작 시험 플레이가 가능했으며 「테일즈 오브 데스티니」의 체험판을 참석자들에게 골고루 나눠주었다.


소니의 부사장 마루야마 씨가 테일즈 발표 기념 축사를 하고 있다

에닉스 PS 참가 신작 발표회

얼마전 PS의 참가를 발표했던 에닉스는 뉴 오타니 마쿠하리 호텔에서 그들의 SFC 인기 RPG 「스타오션」의 두번째 이야기를 PS로 발매한다고 발표했으며 그 외에도 3개 신작 타이틀의 오프닝 및 게임 화면을 공개했다.

렌더링된 달걀이 코믹한 움직임을 보이는 「에그 오브 스틸」, 농작물을 키우는 시뮬레이션 「아스트로노카」, 신 장르인 댄스 게임인 「버스트어 무브」 등의 타이틀도 에닉스가 미국과 일본의 서드파티들과 공동 개발한 뛰어난 작품들이었다.


에닉스의 경영진과 서드파티의 개발진

SQUARESOFT

■ 제작사: 스퀘어
■ 장 르: RPG
■ 현지발매일 : 97년 10월 2일
■ 현지발매가 : 6,800엔(CD 4장)

미국판을 일본판으로 재 컨버전한

파이널 판타지Ⅶ 인터내셔널

300만개 이상의 판매를 기록한 초 메가히트작 「파이널 판타지Ⅶ」이 다시 돌아 온다. 이번 「인터내셔널」은 지난 9월 7일 발매된 미국판 「파이널 판타지Ⅶ」의 일본어 버전으로 보다 재미를 살린 파워 업 버전이다.



변경점 체크!

이번 「인터내셔널」은 기본적인 스토리는 그대로지만 새로운 이벤트가 추가되었고 적과의 조우율(만나는 정도)이 낮아져 원작에 비해 보다 '즐기는 게임'으로 재탄생된 것이다.

또한 획득 경험치의 향상으로 이야기의 전개가 빨라졌으며 마테리아의 조작을 보다 쉽게 만든 반면 초 강적 '웨폰'과 숨겨진 아이템 등의 요소를 추가해 원작과는 다른 분위기를 연출하게 된다.

뉴 웨폰 '에메랄드 웨폰'

'별의 위기 때 나타나 모든 것을 무(無)로 만든다고 전해 내려오는 별의 수호신, 웨폰'. 「FFⅦ」에서는 사파이어 웨폰, 다이아 웨폰, 알테마 웨폰 등 3가지가 등장했었지만 이번 「인터내셔널」에서는 그 외에도 '에메랄드 웨폰'과 '루비 웨폰'이라는 라스트 보스 보다도 강한 두개의 새로운 웨폰이 등장하게 된다.



해저에 출현!



에메랄드 웨폰

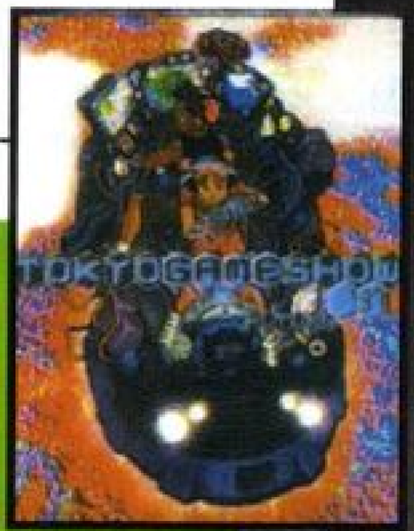
오리지널 데이터 사용 가능!

이 「인터내셔널」에서는 오리지널 「FFⅦ」에서 사용했던 세이브 데이터를 그대로 다시 사용할 수 있다. 다만 「인터내셔널」의 데이터를 위에 입력해 버리면 오리지널 「FFⅦ」의 데이터는 쓸 수 없게 된다. 일방통행으로밖에 사용할 수 없는 것이 조금 아쉽다.

시스템 파워 업!

시스템은 오리지널에서 문제가 되었던 부분이 많이 보완되었다. 어디로 갈 수 있는 지 표시해 주는 커서와 '타겟' 마크 등 전반적으로 보다 쉬운 게임 진행을 위한 게임 시스템으로 변경되어 게임의 재미를 증폭시킬 것이다.





더 이상 헤매지 않는다!

오리지널을 플레이해 본 유저라면 배경이 3D로 처리되어 간혹 어디로 가야할 지 몰라 당황해한 경우가 있었을 것이다. 이번 「인터내셔널」에서는 이러한 단점을 보완하여 셀렉트 버튼을 누르면 손모양의 커서가 나와 주인공이 서 있는 위치 이외에도 갈 수 있는 길을 별도로 표시해 준다. 따라서 더이상 헤매지 않고 진행할 수 있음은 물론 아이템 찾기도 매우 용이해 졌다.


오리지널 「FFⅦ」의 손가락 커서


갈 수 있는 길이 표시된다

스노우 보드

이번에는 골드소서(ゴールドソーサー)에 있는 스노우 보드 게임. 이번에는 주인공 크라우드뿐만 아니라 티파와 시드도 스노우 보드를 탈 수 있도록 변경되었다. 패러미터의 변화는 없지만 '스노우 보드'의 재미는 3배(?)로 늘어난 셈이다. 그밖에 잠수함 등 휴지 마테리아와 관련된 미니 게임 등은 난이도가 보다 낮아졌다.


크라우드의 '스노우 보드'


이번엔 티파도!


시드의 도전!

뉴 이벤트

미드갈 슬램 7번가 바로 앞의 역에서 크라우드와 티파가 재회하는 장면이 '대동굴 붕괴'(메테오 발동후)에서 발생한다. 이 이벤트로 크라우드가 왜 아바란치에 참가하게 되었는지의 비밀이 밝혀지게 될 것이다.



하이 그레이드 CG

본편 이외에도 「FFⅦ 퍼펙트 가이드」라는 CD가 수록되어 있다. 소환수나 몬스터, 아이템 등의 데이터를 모두 수록한 CD로 하이 윙 등의 승차물을 다각도에서 볼 수 있으며 설정자료 등의 귀중한 자료들이 다수 수록되어 있다. FF 팬이라면 반드시 소장할 가치가 있는 CD이다.

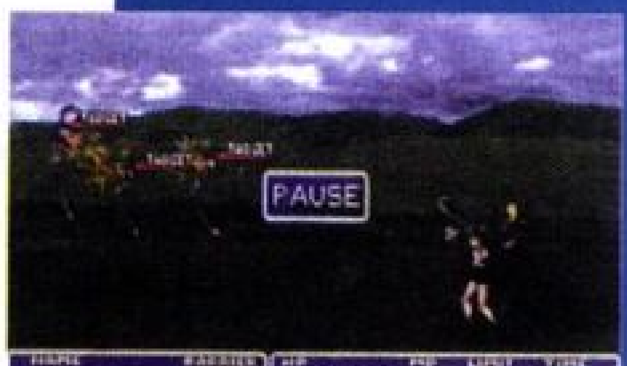


캐릭터나 소환수의 데이터 수록



타겟(TARGET) 마크 표시!

전투 중에 스타트 버튼으로 '포즈'를 걸고 R2버튼을 누르면 공격가능한 적에게 '타겟(TARGET)' 마크가 표시된다. 이것은 공격할 대상이 많은 적이나 작아서 찾기 어려운 적의 파티와의 싸움에서 유용하게 사용될 듯 하다.



타겟(TARGET) 마크가 표시되었다



오리지널 「FFⅦ」



루비 웨폰

© 1997 SQUARE

SQUARESOFT

스퀘어가 보내는 오컬트 액션의 진수!

소우카이기

(쌍계의)



■ 장르: 액션
■ 제작사: 스퀘어
■ 현지 발매일: 12월 예정
■ 현지 발매가: 미정

항상 새로운 시도와 예측할 수 없는 아이디어로 많은 게임 팬을 사로잡고 있는 스퀘어에서 새로운 형태의 격투 액션 게임을 선보인다. 이번에 제작되는 소우카이기는 얼핏보기에 무사도 블레이드의 발전형같은 느낌을 주지만 그 설정부터 세부적 요소에 이르기까지 전혀 다른 새로운 작품. 더욱이 스퀘어 작품으로는 최초로 전 캐릭터에 성우를 기용하고 있어 더욱 현실감이 넘치는 게임이 될 것이다.

뉴타입 격투 액션에 승부 건 새로운 시도!

이 게임은 무비를 중심으로 한 스토리 진행에 적과 대전해 나가는 액션신이 전혀 위화감 없이 연결되어 진행되는 데다가 이벤트 신에서 게임과 동일한 캐릭터가 다양한 연출을 보이며 대화를 나누어 고도의 감정이입을 가능케 함으로써 종래의 격투 액션 게임과는 확실한 차이를 보여주고 있어 새로운 하나의 장르로 자리잡을 만큼의 완성도를 보여주고 있다.



적은 바위 속에서도 습격해온다

심플한 조작 시스템에 초보자도 안심!!

이야기의 중심이 되는 게임 플레이시의 무대는 폴리곤에 의해 리얼하게 재현된 현재 일본의 풍경으로 이루어진다. 간단히 설명하면 일정한 범위로 만들어져 있는 필드를 360도 전방향으로 이동하며 싸우는 형식을 취하고 있는데 공중전까지 포함되어 있어 무사도 블레이드와는 색다른 격투를 펼칠 수 있다.

액션은 기본적으로 검, 활 등의 무기에 의한 직접공격과 부적, 오의(일격필살)를 중점으로 한 특수공격으로 이루어져 있으며 이동에는 점프, 부스트(고속이동)의 요소가 있다. 4가지로 나뉘어져 있는 이들 액션은 컨트롤러 상부에 배치되어 있는 4개의 버튼에 각각 독립적으로 대응되고 있으며 각각의 버튼을 누른 횟수와 조합에 의해 더욱 위력적이고 다양한 공격을 펼칠 수 있다. 이 때문에 기존 격투 게임에 존재하던 조작키와 버튼의 조합으로 이루어진 복잡한 커맨드 입력이 필요없어졌으며 감각적이고 다채로운 기술을 사용하는 것이 가능해졌다. 또한 격투 게임에 필수적인 요소인 조작감을 최고의 완성도로 이끌어내기 위해서 PS 액션 게임 제작에 있어 높은 노하우를 가지고 있는 [주식회사 유닉스]가 이를 담당하고 있다. 이번호에서는 4개로 나뉘어지는 액션을 하나씩 소개해 보겠다



캐릭터들의 역동감을 전해주는신

1997년 12월, 인류는 이형의 적을 맞이했다

1997년 12월. 인류의 존재를 위협하게 된 대이변은 후지산을 중심으로 일어났다. 갑자기 일어난 거대한 폭발. 섬광이 산 봉우리를 두 개로 나누고 그후로 원령의 둥지였던 후지산은 그 모습을 서서히 바꾸었다. 순간, 그 변화에 호응이라도 하듯 일본 각지에서 더욱 큰 폭발이 동시다발적으로 일어나고 일순간에 방출된 에너지는 거대한 화구를 만들어내 반경 50km에 달하는 지역이 일순간에 먼지가 되어 버렸다. 이윽고 화구의 중심에서 올라온 화주(火柱)는 에너지에 의해 잔해만 남은 여러가지 물질을 흡수하여 최종적으로 전장 150km, 직경 10km에 달하는 이형의 검은 돌기둥이 되었다.

과연 이 거대한 에너지의 정체는 무엇이었던 것일까... 후지산의 이변과 어떤 관계를 가지고 있는 것일까? 아니면 이것은 천재지변인 것일까? 전 인구의 1/3을 앗아간 대재해로부터 1년후...

일본 각지에는 정체불명의 괴물이 무수히 출현하게 되고 부흥을 위해 안간힘을 쓰던 사람들은 새로운 불안속에 몸을 맡기게 된다. 그러던 어느날, 노토(能登)에 사는 여고생 미카나기 미즈호에게 스스로의 운명을 크게 바꿀 사건이 일어나면서 이야기는 시작한다.



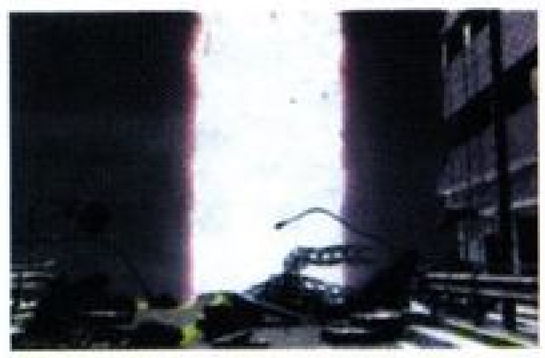
주위의 잔해를 흡수하며 거대해져 가는 화주



섬광을 내뿜기 시작하는 후지산



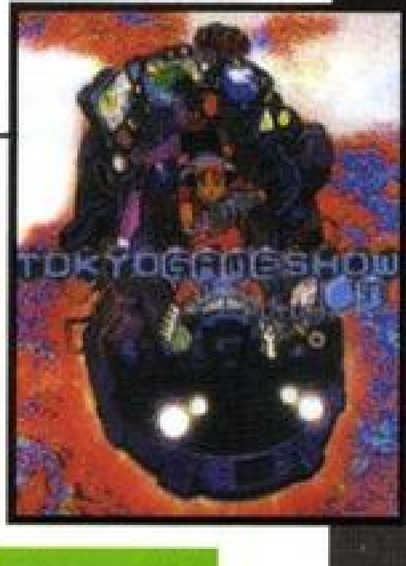
폭발에의해 반경 5OKm내의 도시가 살아져버린다



커져가는 불기둥은 모든것을 삼켜버리고

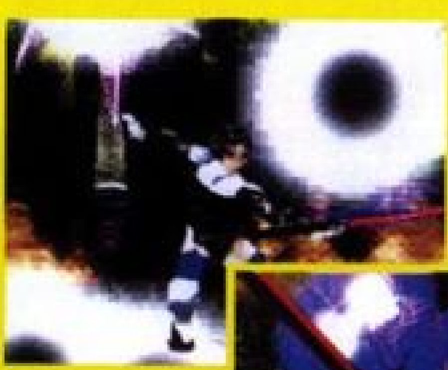


일본의 생겨난 여덟개의 돌기둥 이것이 이야기의 시작이였다



무기에 의한 물리공격

자신이 가지고 있는 무기를 이용해 공격하는 것이 이 물리공격이다. 여기서는 검을 이용한 물리공격을 소개하고 있지만 이 외에도 활과, 창을 이용한 물리공격도 있다.


주위에 번쩍이는 효과는 적을 쓰러뜨렸을 때에 나오는 것인 듯하다


검과 주술의 복합 사용

부적 등에 의한 특수공격

특수공격이라는 것은 등장하고 있는 캐릭터가 제각기 가지고 있는 오의나 부적을 이용하는 특수한 필살기를 말한다. 부적은 공격에도 방어에도 사용할 수 있다는 사실이 밝혀졌다.


부적을 이용한 공격은 이렇듯 주술적인 성격을 나타낸다


이것은 적에게 부적을 이용해 공격을 하는 장면이다. 캐릭터의 정면에 문자같은 것이 쓰여져 있는 것이 보이는데...

부스트 & 점프

부스트는 스스로를 급격히 가속시켜 고속이동을 시키는 수단이다. 또한 점프와 조합해 공중에서 단거리 비행이 가능한 듯하다.

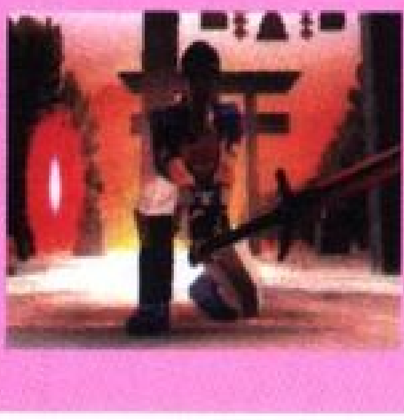

공중에서 부스트를 사용한 사진. 박력이 넘친다


전선위로 멋지게 착지하는 순간 걸을 수도 있는 듯 하다

소우카이기의 세계를 빛내는 16인의 전사들



정의감 강한 얼굴을 한 마부이 나오야는 어떤 입장으로 게임에 등장하게 될지 아직 베일에 가려져 있다.



마부이 나오야



이시카와현의 노토에 사는 게임의 히로인 미카나기 미즈호. 일러스트는 긴머리인데 왜 게임에선 단발일까?



미카나기 미즈호



궁도를 좋아할 것같은 모습을 한 소녀. 스토리에는 어떤 형태로 개입된 것일까?



코토히라 아즈사



와일드한 성격으로 예상되는 다이키는 키보다 더 긴 장창을 무기로 생각한다.



야시마 다이키


사에가미 야토


나미 공주


롱고

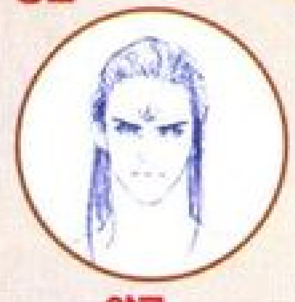

타테시나 사에


가부카나메


인후


아즈마 슈우조


미나미


안론


시오사토 히사기


카하크


스도우 히후미

· 1997 SQUARE

1997 AUTUMN TOKYO GAME SHOW

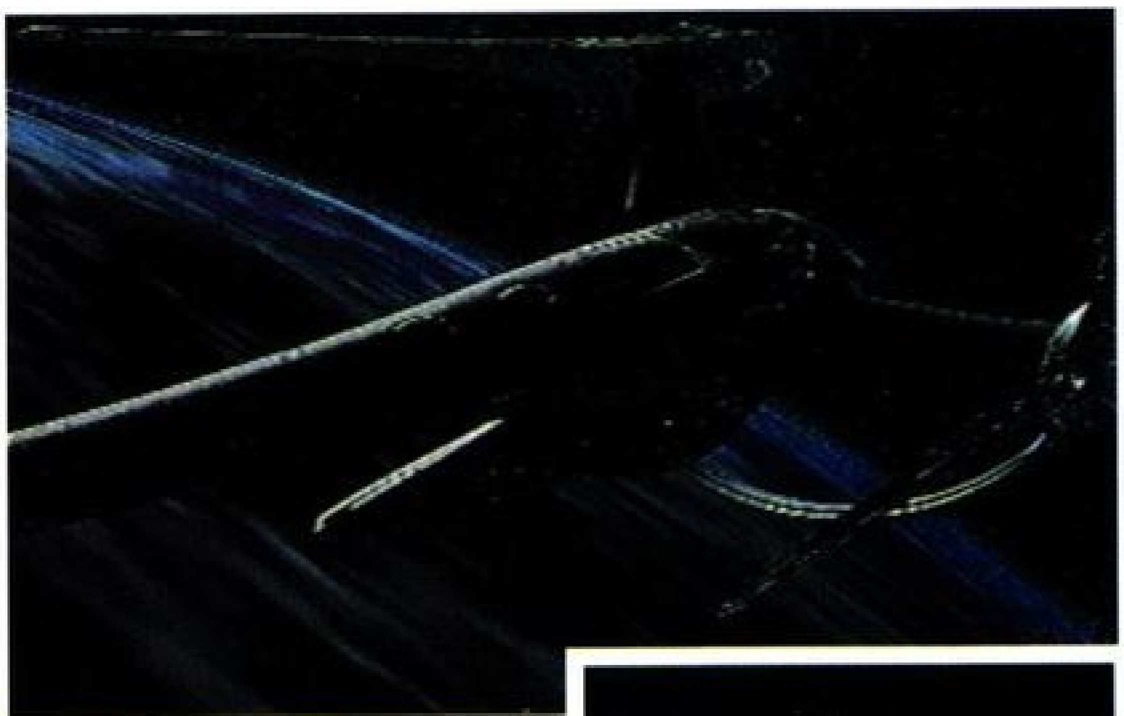
ENIX

- ■ 제작사: 에닉스
- ■ 장르: 롤플레잉
- ■ 현지 발매일: 미정
- ■ 현지 발매가: 미정

에닉스, PS용 4타이틀 전격 발표

스타오션 - The Second Story -

DQⅦ의 발표 이후로 PS에는 침묵을 지켜오던 에닉스. 지금까지 SS로는 「일곱 바람섬의 이야기」나 「닌텐마루군」 같은 작품을 발표하면서도 PS에는 아무 소식이 없어서 모두들 의아해 하고 있었는데 이번에 전격 발표를 하게 된 것이다. 그것도 높은 수준의 작품이어서 하나같이 기대를 갖게 하는데... 자 그러면 최고 기대작인 스타오션 세컨드 스토리를 중심으로 에닉스의 4작품을 소개한다.



SFC를 넘어서 PS로 진화한 스타오션

에닉스의 RPG하면 DQ시리즈 만을 연상케했던 일반 팬들에게 에닉스 RPG의 새로운 모습을 보여주었던 「스타오션」. 당시 SFC 최대 용량이라던 48메가의 용량을 사용해서 에닉스 RPG가 그래픽이 떨어진다는 인식을 불식시켰던 그 게임의 속편이 PS로 발표되어 더욱 멋있어진 그래픽과 신선한 시스템으로 우리들 앞에 선보이게 된 것이다.



2D렌더링의 멋진 배경



이 게임의 주인공들이다



화면을 압도하는 폭발신

제 2세대 풀모션 액티브 배틀

전작에서 박진감 있는 전투를 실현했던 '액티브 타임배틀시스템'이 전투화면의 3차원화에 의해 더욱 발전해 더욱 실감나는 전투를 만끽할 수 있게 되었다. 그리고 파티 커뮤니케이션 시스템도 한층 발전되어 CD롬이라는 대용량을 사용해 더욱 멋진 연출을 보여줄 것이라고 기대된다. 게다가 각 등장인물들의 프라이비트 액션이 더욱 충실해졌으며 풍부한 캐릭터 능력치, 아이템 생산, 사운드 드라이브 VRSS(Virtual Reality Sound System) 시스템 등 전작의 호평을 그대로 계승함과 동시에 더욱 강화시켰음을 알 수 있다. 그밖에도 새로이 추가된 시스템으로 신 시나리오 시스템, 두명의 주인공을 동시에 진행시키는 더블 히어로 시스템, 캐릭터의 개성을 더욱 강하게 만들어 줄 신 캐릭터 능력 시스템(슈퍼 특기 커맨드)과 신 캐릭터 성장 시스템(프라이비트 에잉) 등 전작의 팬들과 PS유저들을 동시에 만족시킬 수 있는 여러 가지 준비가 마련되어 있다.



전투는 액티브 배틀의 진화형이다



전투는 액티브 배틀의 진화형이다



과연 승자는 누가될 것인가



과연 승자는 누가될 것인가

그래픽의 혁명적 진화

사실 DQⅦ이 PS로 나온다고 했을 때 많은 사람들은 과연 그래픽쪽으로는 별 기술이 없는 에닉스가 과연 FFⅦ을 능가할만한 작품을 만들 수 있을 것인지 불안하게 생각했을 것이다. 하지만 이 작품을 보고도 과연 그런 말을 할 사람이 있을지. FFⅦ과 같은 CG렌더링 배경을 채용한 이 작품은 과연 이것이 에닉스의 작품인지를 의심하게 만들 정도다.





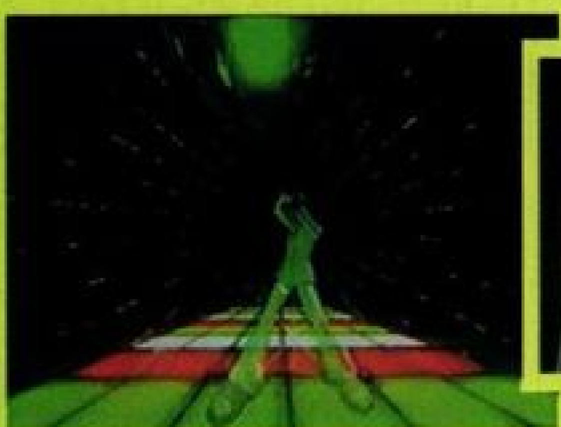
버스트 어 무브 (BUST A MOVE)



- ■ 제작사: 에닉스
- ■ 장르: 댄스 게임
- ■ 현지 발매일: 미정
- ■ 현지 발매가: 미정



'댄스', 즉 춤이라는 요소를 끌어들인 게임으로 모션캡처 기술을 이용, 컴퓨터 그래픽으로 제작된 캐릭터를 춤추게 한다는 것이 이 게임의 기본적인 설정이다. 단순히 춤만 춘다면 게임적인 요소가 없기 때문에 이 게임에서는 댄스배틀이라는 시스템을 도입했다. 댄스배틀이란 스테이지와 노상에서 서로의 댄스 기술을 겨루어 보다 멋지게 춤추는 편이 이긴다고 하는 시스템이다. 이 게임의 그래픽은 '프레임 그래픽스'라는 우수한 회사가 맡아 상당한 퀄리티의 화면을 보여주고 있다. 이 게임의 발매에 이어 최신 스트리트 사운드에 맞추어 12명의 캐릭터가 출연하여 댄스 배틀을 연출하는 타이틀 곡도 동시 발매될 예정이다.





생동감 넘치는 스텝

아스트로노카 (ASTRONOKA)

- ■ 제작사: 에닉스
- ■ 장르: 시뮬레이션
- ■ 현지 발매일: 미정
- ■ 현지 발매가: 미정



게임이 시작되면 플레이어는 우주 주변에 있는 한 작은 성에 농장을 경영하기 위해 여행을 떠나게 된다. 엄청 큰 호박이라든가 소리와 냄새가 나는 작물 콩쿠르 등 다양한 콩쿠르를 전부 제패하고 우주 최고의 농가가 되는 것이 바로 이 게임의 목적이다. 그러나 이 혹성에는 정성 들여 키운 농작물을 먹으러 오는 귀엽고도 얄미운 '바브'라는 생물이 살고 있다. 이들이 작물을 다 먹어서는 안되기 때문에 여러가지 덫을 설치해서 바브를 격퇴해야 한다. 한데 이들 바브는 '진화'라는 시스템을 가지고 있어서 같은 함정에 여러 번씩은 걸려주지를 않는다는 것이 이 게임의 특징. 이러한 인공지능을 위해 SCE의 모리가와군 2호의 스탭들의 도움을 얻었다고 한다.



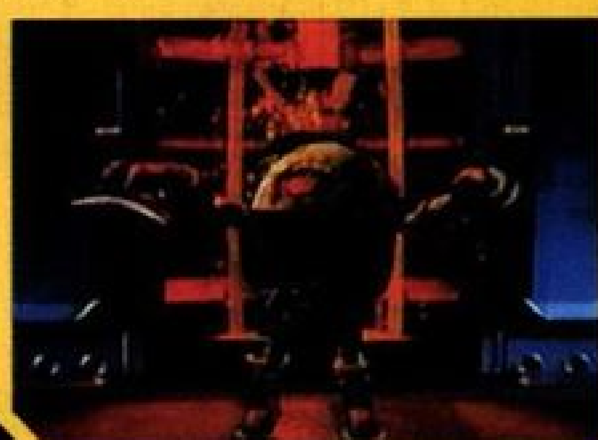


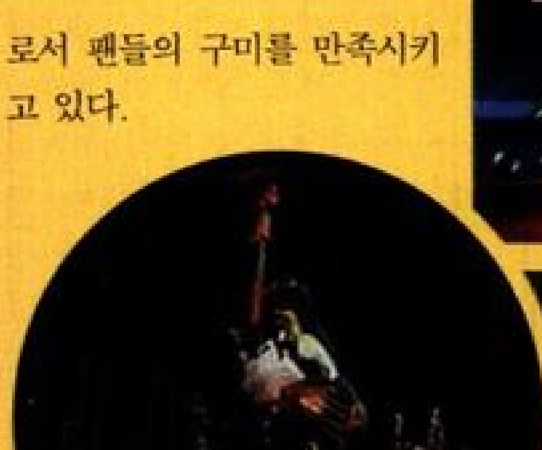


에그 오브 스틸 (EGGS OF STEEL)

- ■ 제작사: 에닉스
- ■ 장르: 액션
- ■ 현지 발매일: 미정
- ■ 현지 발매가: 미정

그저 보는 것만으로 재미있는 장면이 가득한 액션게임이다. 영화 「베이스」로 아카데미상 그래픽 부분을 수상하기도 한 '리듬& 휴즈' 사가 그래픽을 맡았는데 이러한 액션 게임에는 게임 화면과 동영상 화면의 퀄리티의 균형이 잘 잡혀 있지 않은 게임이 많지만 이 게임에서는 게임 중의 그래픽과 스토리를 진행하기 위한 동영상이 부드럽게 잘 연결되고 있다. 플레이어는 주인공 찰리와 함께 제철 공장으로 초대되어 공포의 철 계란과 복수에 불타는 그들의 창조자와 만나 한판 대결을 펼치게 되는데, 이 게임은 그래픽만을 내세우지않고 매력적인 캐릭터가 펼치는 멋진 스토리를 제공함으로서 팬들의 구미를 만족시키고 있다.







© 1997 ENIX

SEGA PRESENTS
1997 AUTUMN
TOKYO GAME SHOW

SEGA

소닉팀의 신선한 바람, 겨울을 넘보다!

버닝 레인저



- 제작사: 세가
- 장르: 액션
- 현지 발매일: 97년 겨울 예정
- 현지 발매가: 5,800엔

무대는 근미래의 지구, 주역은 구조대원들로 사람들의 꿈과 희망을 지키기 위한 그들의 싸움이 지금 시작된다. 「버닝 레인저」는 소닉팀이 제작하는 새로운 감각의 액션 게임으로 기존의 3D 액션 게임과는 전혀 다른 분위기 연출과 시스템을 가지고 소닉만의 게임으로 탄생될 것이다.

스토리 라인!

세계에서 가장 유명한 초음속 고슴도치 '소닉'을 탄생시킨 세가 CS 최강의 개발팀 '소닉팀'. 그 소닉팀의 최신작이 동경 게임쇼에서 드디어 모습을 드러냈다.

무대는 판타지 세계가 아닌 근미래의 지구. 주역은 의인화된 캐릭터가 아니라 인명구조에 목숨을 건 특수 레스큐(RESCUE) 부대 '버닝 레인저'의 정예 대원들이다.

지금까지 소닉팀의 작품과는 또다른 분위기의 이 최신작은 소닉팀이 제작했던 기존의 액션 게임과는 다른 새로운 바람을 불러 일으킬 것이다.

획기적 시스템 '보이스 네비게이션'

이 게임은 건물 속을 종횡무진 탐색하며 돌아 다니는 3D 타입의 액션 게임이지만 종래의 3D 게임은 자신의 위치나 공간을 파악하기 어려워 플레이어가 적응하지 못하는 경우도 많았다. 하지만 「버닝 레인저」에서는 음성으로 자신의 위치와 진행 방향의 지시를 받을 수 있다. 따라서 미로형의 지형도 어렵지 않게 해결할 수 있다. 이 획기적인 '보이스 네비게이션' 시스템은 앞으로 제작되는 액션 게임들에게도 많은 영향을 줄 것으로 보여진다.

오토 점프 시스템


낭떠러지 앞에 오면 오토 점프!

3D 액션 게임은 보통 초심자에게는 난이도가 높게 느껴지기 마련이다. 이것에 대비한 신기능도 「버닝 레인저」에는 갖춰져 있다. 붕괴된 지형 등에 플레이어 캐릭터가 오게 되면 컴퓨터가 판단하여 자동으로 점프하게 하는 기능. 이것이 바로 '오토 점프 시스템'이다. 이 시스템에 의해 초보자도 쉽게 어려운 지형을 통과할 수 있으며 2단 점프의 통쾌한 이동도 가능하게 되는 것이다.




현장감 넘치는 공포!




어떤 스테이지에서도 무엇을 해야할지 알 수 있다





미션

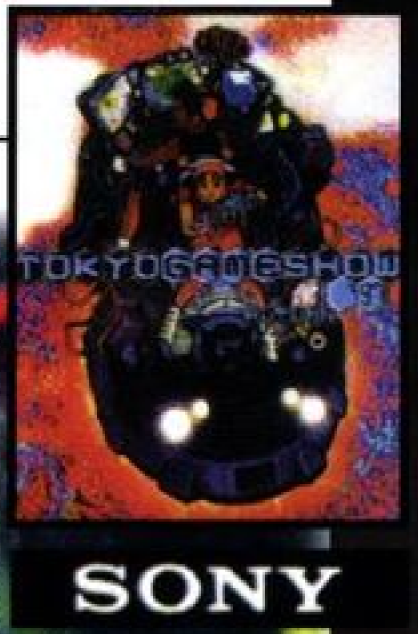
보이스 네비게이션의 역할은 게임의 시작과 함께 발휘된다. 이 게임의 미션 중 하나인 '화재현장'에서 제일 중요한 것은 현재의 상황. 이 현재 상황은 네비게이터를 이용하여 리더인 크리스로 부터는 지시를 받고 동료들 간의 통신대화를 통해 자연히 판단할 수 있게 되는 것이다.

힌트

지금이 있는 장소가 어디인지 어느 방향으로 전진해야 하는 지 모를 때에도 네비게이션의 위력은 발휘된다. 재해 현장에서는 차례로 건물들이 붕괴되어 가고 통로는 좁아지고 복잡해 지기 마련이다. 이런 상황 아래서는 믿을 수 있는 동료와의 통신이 매우 중요하다.

드라마틱

이 게임의 최대 장점인 보이스 네비게이션과 효과음에 의한 공포감. 이것은 플레이어로 하여금 최고의 긴장감과 현실감을 느끼게 해 줄 것이다. 진행에 따라 여기저기서 발생하는 예측치 못한 상황은 이 게임을 드라마틱하고 현실감 넘치게 만드는 최대의 매력이다.



NSX가 GTO가 세리카가 당신의 손에

그랜 트리스모

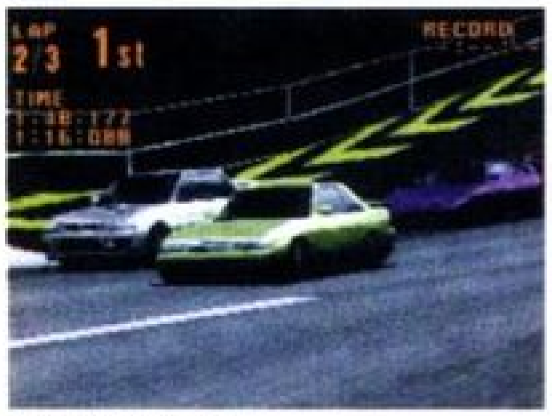
- 제작사: SCE
- 장 르: 레이스 시뮬레이션
- 현지발매일: 11월하순
- 현지발매가: 5800엔

지금까지의 레이싱게임에서 가장 불만이었던 점.
그것은 바로 운전해 볼 수 있는 차들이 실제로는 존재하지 않는
차일 경우가 많다는 것이었다.
때문에 아무리 튠업을 하고 차에 익숙해져도 뭔가 허전했던 것이 사실.
하지만 이제 그런 일은 과거의 일이 되어버리고 말았다!



카 매니어들이 꿈에도 그리던 게임의 등장

지금까지 실명의 차들이 등장하는 경우는 있었지만 여러가지 문제로 극히 한정된 차들만이 등장하는 경우가 많아서 카 매니어들을 만족시키기에는 여러 면에서 부족했었고, 더욱이 우리나라의 경우 일본의 차량들은 각종 수입금지 관계 때문에 잡지에서 보는 것정도로 만족할 수밖에 없었다. 그러한 팬들의 열망을 눈치챈 SCE에서 새롭게 등장한 이 게임은 완전 실명의 자동차들이 등장하는 꿈의 퍼레이드인 것이다. 여러 스피드 광들은 자신의 차를 조금이라도 더 빠르게 만들기 위해 튠업을 하고 타임을 단축하기 위해 노력을 하는 것이 보통이지만 현실로는 자금, 시간, 장소적 요건 등 많은 제약조건 때문에 실현이 상당히 힘들었다. 하지만 이제 실제의 성능, 전륜 후륜구동의 반동 차이, 가속능력과 코너링 등 심지어 배기음까지 모두 실제 차량과 똑같이 만든 이 게임의 등장으로 모의로나마 그 희망을 충족시킬 수 있게 된 것이다.



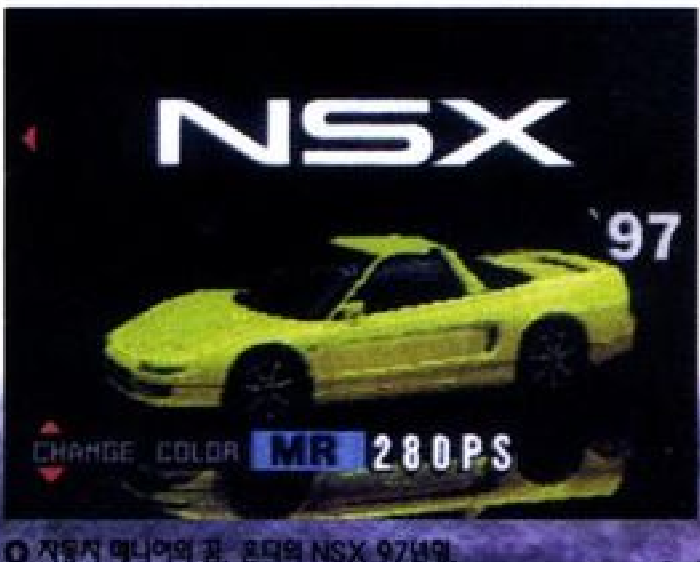
실사를 방불케하는 화면



드리프트시의 연출도 일급이다



이 속도감은 PS레이싱중에서도 일류급이다



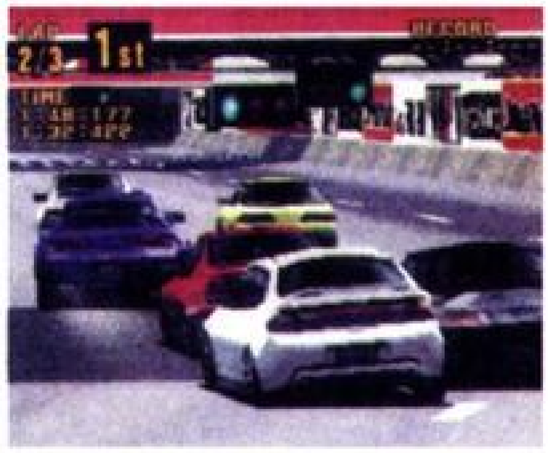
자동차 매니아의 꿈. 혼다의 NSX 97년형.



닛산의 명작 GTO 96년형

레이싱게임과 차량 시뮬레이터의 궁극의 결합

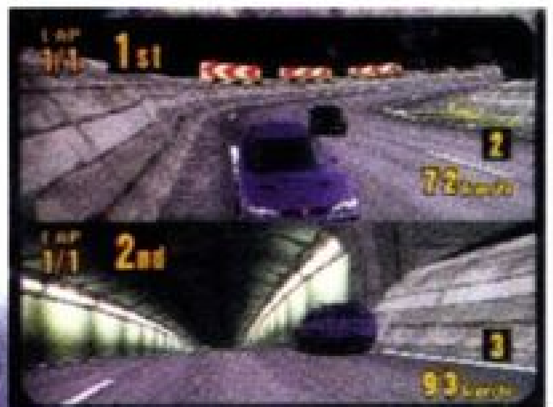
PS의 높은 3D성능을 풀로 살린 레이싱게임은 레이지 레이서를 비롯한 몇안되는 게임에 국한되었던 것이 사실. 그런 만큼 이 게임은 PS레이싱 게임에 새로운 획을 그을 만한 작품이 될것으로 평가받고 있다. 차량의 움직임이나 속도감은 게임의 기본. 특히 레이지 레이서에서 지적받았던 배경의 폴리곤깨짐이 거의 눈에 띄지 않는다는 것이 놀랄만하다. 게다가 이 게임에 쓰인 독자기술인 배경매핑이펙트란 기술로 인해 배경에서 차량이 떠보이는 듯한 현상을 극복했다는 것도 큰 성과다. 그리고 서스펜션의 움직임에 의한 차량의 쿠션과 타이어가 일으키는 스모크 현상등도 리얼리티를 올려주는 데 큰 몫을 하고 있다.



화면의 느려짐 현상도 거의 없다

거대 차량 회사들의 적극 협조

이 게임의 실현은 10여개 자동차 회사들의 적극 협조가 없었다면 불가능했을 것이다. 이 게임에 등장하는 차량은 전부 87종. 게다가 각 차량의 신버전도 수록됨에 따라 총 그레이드는 128가지나 된다. 그리고 차량의 연도에 따른 성능변화도 반영되어서 그야말로 차량 시뮬레이터로서 손상이 없다.



화면분할 대전도 지원한다

이 게임은 이상의 10개 회사의 협찬을 얻어 만들어 졌다

TOYOTA NISSAN HONDA MITSUBISHI SUBARU mazda ASTON MARTIN CHRYSLER CORPORATION CHEVROLET TVR

© 1997 SCEI

BANDAI

4기종으로 각각 등장하는 육성 시뮬레이션

전 기종에서 발견! 타마고치

N64에서 발견!! 모두의 타마고치 월드

N64용 타마고치는 일종의 보드 게임으로 반조 박사가 발명했던 대형 타마고치 하우스에서 살던 타마고치들이 등장한다. 총 50종류의 타마고치가 보드판 위에서 아슬아슬한 게임을 전개하면서 반전에 반전을 거듭해 나간다.

- 제작사: 반다이
- 장르: 보드 게임
- 발매일: 12월초 예정
- 발매가: 6,800엔



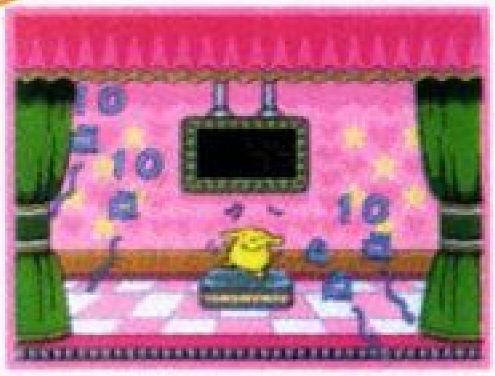
보드판 위에서 게임을 진행



왜 땀을 흘리고 있지?

별에서 발견!! 타마고치

PS용 타마고치 「별에서 발견!! 타마고치」의 무대는 타마고치별이다. 반조 박사와 미카츄가 타마고치별로 여행을 가던 도중 갑자기 타고 있던 UFO가 고장을 일으켜서 추락하고 말았다. UFO가 불시작한 곳은 타마고치별에서도 아직 발견되지 않은 지역이었다. 그런데 이곳에 반조 박사와 미카츄가 본 적이 없는 타마고치들이 있는 것이 아닌가?



춤을 추면 점수가 매겨진다



달리기 경주도 가능

- 제작사: 반다이
- 장르: 육성 시뮬레이션
- 발매일: 97년말 예정
- 발매가: 미정

게임에서 발견!! 타마고치 2

현재 큰 인기를 모으고 있는 GB용 타마고치의 후속편인 「게임에서 발견!! 타마고치 2」에는 「바다에서 발견!! 타마고치」과「숲에서 발견!! 타마고치」의 캐릭터가 등장한다.

통신 기능과 맵의 전면을 볼 수 있는 기능이 새롭게 추가되었으며 육성모드 또한 파워 업 되어 더욱 큰 재미를 줄 것이다.



숲에서 발견!! 타마고치



바다에서 발견!! 타마고치

- 제작사: 반다이
- 장르: 육성 시뮬레이션
- 발매일: 10월17일
- 발매가: 4,286엔



미카츄도 등장한다

SS타마고치(가칭)

새턴용 타마고치는 타마고치섬이 게임의 무대가 된다. 이 타마고치섬에는 사계절이 있어서 타마고치 뿐만 아니라 섬의 환경이 계절에 따라서 변화한다. 타마고치들은 알을 낳아서 자손을 남길 수 있다.

- 제작사: 반다이
- 장르: 육성 시뮬레이션
- 발매일: 미정
- 발매가: 미정

미니게임에서 발견!! 타마고치 1,2탄



「미니게임에서 발견!! 타마고치」 1탄은 뿌요뿌요 형식의 퍼즐 게임으로 연쇄적으로 타마고치를 없애면 타마고치의 성장이 변한다. 「미니게임에서 발견!! 타마고치」 2탄은 3개의 게임이 들어 있으며 「신종발견!! 타마고치」의 캐릭터가 등장한다.



- 제작사: 반다이
- 발매일: 1탄(발매중), 2탄(9월말 예정)
- 발매가: 1,200엔

© 1997 BANDAI


THE KING OF
FIGHTERS '97


SQUARE USA PRESENTS
[p a r a s i t e e
THE CINEMATIC RPG

TOKYO GAME SHOW '97 AUTUMN SPECIAL LINE UP

ETC

RPG쯔꾸르3

PS/ 아스키 / ETC / 97년내 발매 예정 / 5,800엔

혼자서 RPG를 만드는 「RPG 쯔꾸르」가 플레이 스테이션으로 등장한다. 사운드와 그래픽이 파워 업된 것은 물론 '신전'과 '배' 등의 특별한 장면과 마법 속성 등의 시스템도 추가됐다.



파로워즈

PS / 코나미 / 전략 시뮬레이션 / 97년 9월 25일 예정 / 5800엔

「파로디우스」 캐릭터에 의한 폭소 워 시뮬레이션 게임. 「파로워즈」는 현대 병기를 사용해 전투를 계속하는 게임. 개그와 아름다운 그래픽을 즐기면서 전략을 잘 세워야 한다.



록맨 대쉬

PS/ 캡콤 / 슈팅 /97년내 발매 예정 / 가격 미정

「록맨」이 3D 슈팅이 된다. 주인공 록을 조종해서 마을에서 정보와 아이템을 모으고 양손에 장비된 무기를 사용해서 숲, 지하 던전, 적 전함 내부 등 10개 이상의 스테이지를 돌파해 간다.



메탈 기어 솔리드

PS / 코나미 / 액션 / 발매일 미정 / 가격 미정

적 기지 내부에서 그들에게 발각되지 않고 침투해 맹활약하는 명작 「메탈 기어」가 PS로 부활된다. 끈질긴 적은 시각과 청각을 갖고 있어 주인공을 발견하면 동료를 불러내 공격해 온다. 지금까지 느낄 수 없었던 최고의 긴장감을 느낄 수 있을 것이다.



그랜스트림 전기

PS / 세타 / 액션RPG / 97년 11월 예정 / 5,800엔

던전을 비롯해 인물, 건물, 무기와 방어구에 이르기까지 모든 것이 폴리곤으로 묘사되어 있는 액션 RPG가 등장한다. 주인공은 침몰하는 위기에서 사람들을 구해내기 위해 적의 제국군과 리얼 타임 전투를 벌인다.



거리(街)

SS / 춘소프트 / 어드벤처 / 97년 10월 30일 예정 / 5,800엔

사운드 노벨의 명작 「제절초(弟切草)」를 만든 스탭들이 다시 집결했다. 시나리오 작성에 5년을 소비하고 새롭게 연출되는 이야기가 흥미있는 「거리」. 게임은 긴장감 넘치는 사운드와 배우들의 실사 영상으로 전개된다.



데드 오어 얼라이브

SS / 테크모 / 격투 액션 / 97년 10월 9일 예정 / 5,800엔

아케이드용으로 인기를 모았던 「데드 오어 얼라이브」가 드디어 새턴에 등장한다. 타격기와 던지기 기술, 궁극의 기술 3개를 마스터해서 배틀을 이기는 것. 새턴용에서만의 오리지널 무비도 볼 만하다.



철권3

PS / 남코 / 격투 액션 / 발매일 미정 / 가격 미정

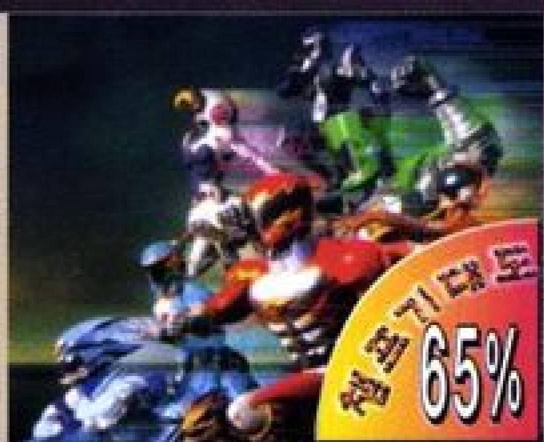
매력 넘치는 캐릭터와 심플하면서도 심오한 조작으로 최절정의 인기를 구가하고 있는 격투 게임 「철권3」. 현재도 아케이드에서 가동 중인 시리즈 최신작이 드디어 이식 결정됐다. 더구나 PS용만의 오리지널 모드도 탑재될 예정이었으나 안타깝게도 이번 쇼에서 화면은 공개되지 않았다.



듀얼 히어로즈

N64 / 허드슨 / 격투 액션 / 97년내 발매 예정 / 가격 미정

진정한 영웅을 결정하는 N64용 대전 격투 게임. 극적인 전개를 되풀이하는 버철 게이머들이나 친구들과의 승부 결과를 남길 수 있는 프라이드 시스템 등 참신한 내용이 가득하다.



문 라이트 신드롬

PS / 휴먼 / 어드벤처 / 97년 10월 9일 / 6,200엔

「트와일라이트 신드롬」의 제 2탄. 전작에서 1년이 지나 어느 마을에서 일어나는 사건, 사고, 그리고 그것에 휘말려드는 복잡한 인간관계 속에서 이제 어른이 된 여자 주인공이 다시 찾아온다. 그녀는 수수께끼의 진상을 어떻게 풀어 나갈 것인가.



오버 블러드2

PS / 라이트 스탭 / 어드벤처 / 98년 1월 예정 / 가격 미정

마을에 온통 떠돌고 있는 음모와 수수께끼를 해결하는 것이 목적인 3D 액티브 어드벤처 게임. 7개의 에피소드로 나뉘어진 장대한 스토리와 전작을 훨씬 뛰어넘는 대량의 폴리곤과 3D로 묘사된 아름다운 그래픽을 즐겨 보자.



넥타리스

PS / 허드슨 / 시뮬레이션 / 98년 1월 예정 / 가격 미정

PC엔진용의 시스템과 시나리오를 그대로 기본으로 하면서도 맵과 그래픽을 새롭게 구성한 「넥타리스」. 무대가 되는 장소는 전작과 같은 시기의 다른 장소이다. 맵은 총 16개와 숨겨진 16개 등 총 32개가 될 예정.



*이상의 라인업은 이번 TGS '97에서 공개된 게임들 중에서 챔프의 자체 평가를 통해서 기대되는 작품을 선별한 것입니다.

챔프만의 독점! 신정보와 한국인 스탭 비밀공개

패러 사이트 이브



- ■ 장 르 : 시네마틱 RPG
- ■ 제작사 : 스퀘어
- ■ 현지발매일 : 미정
- ■ 현지발매가 : 미정

베스트셀러 소설에서 컨셉을 빌어서 스퀘어에서 만드는 긴박감 넘치는 서바이벌 RPG. 패러사이트 이브. 스퀘어 USA 와 LA스튜디오의 첫 번째 작품이 될 이 게임에 한국인 스탭들이 대거 참여하고 있다는 사실은 그다지 알려져 있지 않다. 그래서 이번에 함께 발표된 장면사진들과 함께 한국인 스탭들의 인터뷰를 실어 보도록 하겠다.

소설을 능가하는 게임이 있다!

지금쯤 이미 소설로 이 작품을 접해본 독자들이 많을 것이라고 생각하지만 이 작품은 소설과는 완전히 다른 내용으로 진행된다. 소설이 반란을 시도하던 한마리(?)의 미토콘드리아의 야망이 덧없이 실패했하는 이야기였다고 한다면 게임에서는 소설의 아이디어만을 빌어서 미토콘드리아와 인간과의 혈투가 훨씬 대규모로 벌어진다. 그리고 대단히 지엽적이었던 소설에 비해 게임에서는 전 뉴욕을 배경으로 하는 큰 스케일의 이야기로 변해서 소설에서 가능성으로만 제시했던 모든 것이 실제로 실현되는 장이 될 것이다. 이러한 것은 물론 스퀘어의 앞선 기술과 헐리우드의 뛰어난 스탭들을 통해서 가능해 진 것. 자 지금부터 그 놀라운 경이를 직접 감상해 보도록 하자.



지하철의 배경. 실사와의 차이를 느끼겠는가?



이야기의 시작이 되는 카네기홀



뉴욕의 명물 센트럴 파크



한국이름 : 이한종
미국이름 : Han Lee
나이 :27
가장 인상에 남는 게임:
스페이스 해리어
특이한 버릇이나 징크스 :

약 력(CAREER)

- ✚ 캘리포니아 버클리 대학 컴퓨터학(Computer Science)과 졸업
- ✚ 애벌로니 소프트(Abalone Soft)에서 디즈니(Disney)사 게임 "파이얼럿 오브 더 캐리빈(Pirates of the Carribean)" 제작
- ✚ 타이토 아메리카에서 RPG 게임 "루피아(Lufia)" 프로그래머, 디자이너
- ✚ 현제 스퀘어USA 게임 프로그래머

스퀘어에 입사한 동기

스퀘어USA의 설립시 창단멤버로 입사 (잡지 광고를 보고 응시)

페러사이트 이브에서 담당하신 분야(자세하게…)

PE의 3D 캐릭터에 관한 모든 엔진

패러사이트는 이런 게임이다! (패러사이트를 한마디로 말하면...)

장르는 기존의 RPG이면서도 새로운 시스템들이 많이 소개되고 프로그램 면에서도 새로운 기술을 많이 도입한 일종의 실험용 게임이라고도 할 수 있다. 하지만 꼭 성공적인 게임이 될 것이다.

장래 계획

제 2의 스즈키 유. 아니 스즈키 유를 능가할 수 있는 세계 제일의 게임 프로듀서.

초반 스토리 소개

여느때처럼 맞이한 어느 해의 크리스마스. 이야기는 연인들이 사랑을 키워가는 밤에 태동하기 시작한다. 본편의 주인공이며 플레이어의 분신인 아야 브레아. 그녀도 역시 남자 친구와 함께 이브의 밤을 보내는 한 여성에 지나지 않았다. 오페라를 관람하기 위해 그들이 찾은 곳은 카네기 홀. 하지만 오페라는 미토콘드리아들의 반란의 서막이기도 했다. 인류 대 신생 미토콘드리아 생물 네오 미토콘드리아 크리쳐(Neo Mitochondria Creature)와의 "종족의 보존"을 둘러싼 싸움을 그린「패러사이트 이브」. 인간이라고 하는 종의 근본을 흔드는 전대미문의 이야기가 전개될 이 작품에서 단서가 될 키워드는 '이브' 뿐이다.


카네기홀로 초대된 아야


'아 이것을 보고싶다고 한 것은 너잖아'



혹시 미토콘드리아를 활성화시키는 약일까?


자 시작한 것 같아 서드르자


'그래요 즐겁게 지내야지 크리스마스 이브잖아'


그녀가 찾고 있는 아이는???

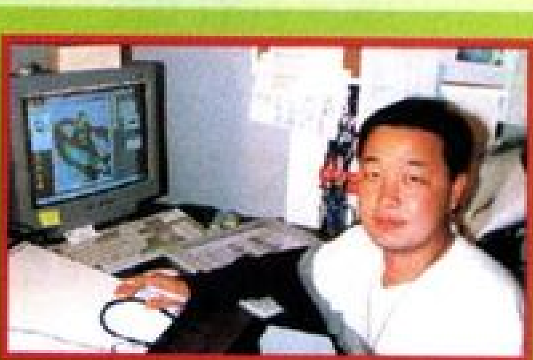
신세대 액티브 타임배틀의 실체

NMC에 의해 잇따라 괴물로 변하는 동물들을 상대로 싸움을 전개해 가는 아야. 이 전투장면들을 보고 바이오 해저드를 생각하게 되는 독자들이 많을 것이다. 하지만 이 게임에서의 배틀방식은 스퀘어 작품에서는 이미 정평이 나 있는 액티브 타임 배틀의 진화형. FF7에도 도입되었던 이 시스템을 더욱 발전시킨 것이라고 하니 바이오 해저드와는 상당히 다른 느낌을 줄 것으로 보인다. 유일한 힌트는 화면 우측아래에 있는 표식. HP 표시 밑에 위치하는 빨갛고 파란 게이지가 무엇을 뜻하는 것인지는 아직 알 수 없지만 한차원 높은 진화를 기대해 보도록 하자. 그리고 이번 작품에서 새롭게 들어간 것이 플레이 필드와 배틀 스테이지의 공통화. FF7에서는 캐릭터와의 엔카운트 후 필드 맵에서 배틀 전용 스테이지로 화면이 바뀌었지만 본작에서는 필드가 바뀌지 않고 그대로 전투가 행해지는 것이다. 또 여러명의 아군 캐릭터가 배틀에 참가하지 않고 어디까지나 아야 혼자 적과 싸워야 하는 등 FF7에는 없는 요소도 있는 것이 특징이다. 그런데 이상의 화면을 보고 생각나는 의문은 그러면 대체 지난번에 소개되었던 거대 몬스터와의 전투장면들은 무엇일까 하는 것. 그것과의 비교를 생각해 보면 패러사이트이브에서의 전투는 일반 몬스터와 보스와의 전투 등 두 종류가 존재할 가능성도 있다.




화면 우측의 바은 아직 용도 불명이다


적과의 조우은 어떻게 이루어 지는 걸까?



한국이름 : 김홍식
미국이름 :Levil Kim
나이 : 25
가장 인상에 남는 게임: 툼 레이더(Tomb Raider)
특이한 버릇이나 징크스 : 게임도중 콘트롤러를 자주 던진다

약 력(CAREER)

- 96년 미국 예술전문대학 아트 센터(Art Center Colleg of Design)에서 전액 장학생으로 졸업
- 헐리우드의 영상 효과 회사 이메저너리 포세스(Imaginary Forces)에서 스토리보드 아티스트 (Storyboard Artist)로 근무

주요 참여 작품

- 맨 인 블랙(Men in Black)
- 콘스프레이 시어리(Conspiracy Theory)
- 더 트루먼 쇼(The Truman Show)
- 마스크 오브 조로(Mask of Zorro) 등 다수
- 헐리우드 허드슨 극장에서 96년 5월 개인전 개최
- 개인작품들, 유화, 드로잉 등 전시

스퀘어에 입사한 동기

앞으로 게임세계의 미래나 방향을 생각해볼 때 영화보다 다양해질 수 있고 아직 우리가 개척해야할 요소들이 산재해 있어 신선하다고 생각한다. 스퀘어는 어느 회사보다 영화에 관심을 두고있고 지금까지의 작품들을 볼 때 완벽성과 나름대로의 예술성을 추구해왔다고 생각한다. 무엇보다도 최첨단의 게임을 만들어낼 자본과 인재들이 포진해있어 전반적인 게임 프로덕션을 체계적으로 배울 기회라고 생각해 입사했음.

페러사이트 이브에서 담당하신 분야(자세하게…)

일러스트레이터(Illustrator)로 미술부(Art Department)에 속해있으며 게임내의 CG영화를 각본에서 그림으로 디자인하는 스토리보드(Storyboard)가 주업무이고 맵 디자인과 최종작업중의 하나인 맵 수정(Map Retouch)도 담당.

패러사이트는 이런 게임이다! (패러사이트를 한마디로 말하면...)

최첨단 헐리우드 기술로 만들어진 영상에 인기소설을 토대로한 탄탄한 스토리와 다양한 캐릭터와 몬스터가 어울러진 호러 RPG 게임. 배경이 현재 뉴욕인 만큼 뉴욕의 명소를 실실히 관광할 수 있다.

장래 계획

이번 PE가 처음 일하는 게임이기 때문에 앞으로 더 배우기 위해서는 여러번의 다른 프로젝트에 참여하는 것이 필수라 생각되고 스토리보드를 중심으로 영화 제작에 대한 지식 또한 더 배울 생각이다. 짧은 미래에 나만의 비전을 중심으로 무언가 이루어진다면 행복하겠다. 한국의 전문가들과도 일해보고 싶다.

긴급 공개

미토콘드리아에게 뮤턴화되는 동물들

원작에서 미토콘드리아는 필요에 의해서 인간과 공존하며 살아가던 미토콘드리아들이 자아를 가지게 되어 반란을 일으킨다는 내용. 소설에서 미토콘드리아는 인간의 모습을 바꾸는 것은 물론 미토콘드리아간의 공명을 통해 불을 일으킬 수도 있었다. 그에 다르면 미토콘드리아가 그럴 생각만 있다면 생물을 괴물로 바꾸어 버리는 정도 가능한 것이다. 그 구상이 현실화된 것이 바로 이 작품. 이 작품내에 등장하는 몬스터들은 우리 주위에서 볼 수 있는 동물들에 미토콘드리아가 기생해서 자신을 강화시킨 것들이다. 게다가 이야기의 발단이 되는 카네기홀의 주변에 있는 센트럴 파크안에는 두 개의 동물원이 있다는 사실을 감안할 때 이야기는 상상도 못할 정도의 스케일이 되어버릴 가능성도 높다.

쥐





세상에 불을 토하는 쥐라니...

심지어는 쥐까지도 거대화되어서 공격해온다. 주가 좋아하는 하수도같이 음침한 곳에서 주로 만나게 되지 않을지...

거 미





어디에서나 볼 수 있는 거미가 거대하게 변이되어서 아야와 만난다. 거미줄을 이용한 공격을 해올지도...

거미 3마리의 동시 습격!

개 구 리





공원에서 개구리의 습격. 파리로 참아주시지 그래

아니 웬 뉴욕에 개구리... 하고 말하는 사람이 있을지도 모르지만 뭐 주변에 동물원이나 공원이 있으니.

앵 무 새



닭처럼 변형된 머리와 하나로 변해버린 다리가 무엇보다도 혐오감을 느끼게 한다. 과연 총으로 이 괴물 앵무새를 쓰러트릴 수 있을 것인가.



아야의 총탄이 앵무새에게 작렬!

카 멜 레 온

주변색과 자신을 동화시킬 수 있는 카멜레온. 혹시 건물의 그늘에 은밀히 숨어서...



○ 혓바닥을 공격수단으로 사용한다



한국이름 : 윤용기
미국이름 :Yohg Ki Yoon
나이 : 30
가장 인상에 남는 게임: 바이오 하자드
특이한 버릇이나 징크스 : 특이한 버릇은 없고 징크스도 별로 없습니다만 한꺼번에 두

약 력 (CAREER)

✚ 샌 프란시스코 아카데미 아트 오브 컬리지 (San Francisco Academy of Art College) 졸업. ✚ Master of Fine Arts학위.

주요 참여작품

✚ 헤드 게임(Head Games Company, San Francisco)에서 「X-MEN 2 Clone Wars」, 「Tazmania 2」 등의 메가 드라이브용 게임의 캐릭터, 애니메이션.
✚ 배경화면의 일러스트레이션. Accolade 에서 데드 락(Dead Lock), 골든 비어 골프(Golden Bear Golf) 등의 PC게임 캐릭터, 배경화면 일러스트레이션과 애니메이션 제작.

스퀘어에 입사한 동기

워낙 알려진 회사라 많은 것을 배울 수 있고 제 능력을 큰 곳에서 펼쳐 보이고 싶었습다는 생각을 가지고 있었는데 그러던 도중에 이한종씨와 우연한 만남으로 이곳에 오게 되었습니다.

페러사이트 이브에서 담당하신 분야(자세하게…)

일러스트레이션, 페인팅 (Sub chara & monster), 몬스터 텍스처 맵핑,
캐릭터 텍스처 디자인 등

패러사이트는 이런 게임이다! (패러사이트를 한마디로 말하면…)

호러 인터랙티브 롤플레잉 게임! Best 게임이 될거라 믿습니다

장래 계획

4년전 우연한 기회에 게임을 만들게 되면서 배운 것도 많고 경험도 많이 했지요. 이번 게임이 저로서는 5번째 게임인 셈인데 하면 할수록 어렵고 수많은 우수한 인재들이 있다는 걸 느끼게 되었습니다. 꾸준히 공부하는 자세로 계속 공부하며 일하고 우수한 한국 친구들과 가까운 미래에 근사(?)한 게임을 제작하고 싶습니다. 그리고 일단은 지금하는 일에 만족하기 때문
에 지금 하는일에 최선을 다할 생각입니다. 그러다 보면 좋은 결과가 있으리라 봅니다.

경이의 CG를 보라

패러사이트 이브의 첨단 CG기술을 사용한 배경과 무비는 마치 실물사진이라 착각할 정도다. 이러한 것들은 FF7의 판타스틱한 분위기와 비교되면서 패러사이트 이브만의 독특함을 표현하는데 일조하고 있는데 이러한 배경사진들은 스퀘어가 헐리우드에서 영입한 스탭들이 거의 담당했다고 한다.


변형 미토콘드리아의 침입


정상세포를 습격해서


무력화 시켜 버린다

아야가 가진 무기는?

일러스트에 등장하는 그림을 고려해볼 때 아야가 가지고 있는 권총은 베레타사의 M92F일 가능성이 높다. 하지만 과연 뮤턴트화 해서 괴물이 되어버린 동물들에게 과연 이 총이 어디까지 먹힐 것인지. 그리고 대체 총탄은 어디에서 어떻게 구하는 것인지가 걱정되는데... 리얼한 배경을 포인트로 하는 이 작품이 과연 무한 총알이라는 비현실 적인 방법을 채용할 것인지. 그리고 아야의 무기 파워업은 어떻게 진행될 것인지. 하여튼 관심이 높아가는 작품임에는 틀림없다.


베레타 한정으로 모든 괴물을...

쵸코보 드 배틀 모습을 드러내다

패러사이트 이브와 함께 발표되어서 많은 사람들의 주목을 받았던 '쵸코보 드 배틀'이 지난 8월초에 열린 시그래프 97에서 그 모습을 드러냈다. 물론 플레이 가능 버전. 폴리곤이 아닌 나바스라는 새로운 기술을 사용했다고 하는 이 작품은 어디까지나 연구용의 작품이었다고는 하지만 현재 이 그래픽을 폴리곤으로 재현하는 방법을 연구하고 있다고 하고 실제 전시시에 조작도구가 PS용 아날로그 패드였다는 점을 감안할 때 혹시 PS로의 이식이 계획될 가능성도...

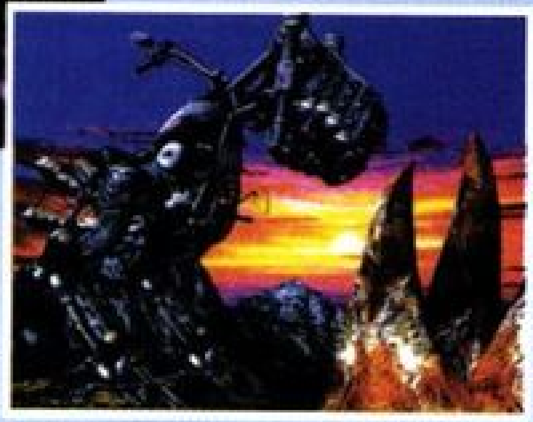

나바스는 점토로 조형을 만드는 듯한 작업이라 한다


○ 닭과의 교배종


일반 쵸코보와 가장 가까운 모습이다


○ 바하무트 쵸코보 등장!!


○ 아날로그 패드로 쵸코보 배틀을...


○ 쵸코보라기 보다는 오토바이로군



한국이름 : 이동호
미국이름 : Thomas Lee
나이 : 31
가장 인상에 남는 게임: 부시도((Bushido Blade)
특이한 버릇이나 징크스 : 없음

약 력(CAREER)

- 윌리삼 패터슨 대학(Willisam Paterson College) 컴퓨터 애니메이션 석사
- 오리진 시스템(Origin Systems) 조교수
- 윙 커맨더(Wing Commander) III 제작팀
- 파이어스톰 프로덕션(Firestorm Productions)

스퀘어에 입사한 동기

PE의 헐리우드 쪽 담당 프로듀서인 스티브 그레이(Steve Gray)씨로부터 작년 뉴 올리언즈에있는 시그래프(Siggraph)'96에 정식 초대를 받아 인터뷰를 하게 되었고 컴퓨터 애니메이션의 중심지인 LA에서 일할 수 있는 기회라고 생각되어 입사하게 되었습니다.

페러사이트 이브에서 담당하신 분야(자세하게…)

CG 애니메이션. 현재 "오페라 하우스" 신을 담당하고 있음. 그 밖에 전체적인 CG 라이팅(Lighting)을 감독하고 있음.

패러사이트는 이런 게임이다! (패러사이트를 한마디로 말하면...)

우리는 우리의 재능을 모두 모아 훌륭한 효과와 뛰어난 애니메이션의 캐릭터를 만들어 냈습니다. 기존의 어떤 게임보다도 훌륭한 게임이 될 것입니다.

장래 계획

페러사이트 이후 현재 하와이에서 제작에 들어간 극장용 장편영화 「파이널 판타지(가칭)」에 참여하게 될 예정입니다. 호놀루루 사무실아니면 LA에서 일하게 될 것같고 장편영화의 CG를 담당하게 될 예정입니다. 앞으로 스퀘어의 한국 친구들과 함께 독립된 게임 제작사를 만들어 우리만의 게임을 만들어 보고 싶습니다.

© 1997 SQUARE

TOP GAME RANKING

스퀘어의 인기 RPG시리즈가 몇개월간 계속 수위를 차지하고 있는 가운데 이번달에는 「사가 프론티어」가 최고 인기를 모으고 있다. 그러나 「FF7」이나 「FFT」의 인기에는 못 미치는 듯하다.

한편 기대소프트 랭킹에서는 다시 발매가 연기된 「슈퍼 로보트 대전F」가 정상을 유지하고 있으며 PS용 「드래곤 볼Z 파이널바우트」와 SS용 「바이러스」가 등장하자마자 인기를 끌고 있다. 또 GB용 「열투 킹오파 '96」이 별다른 대작이 없는 N64랭킹에서 수위를 차지하고 있는 것이 이채롭다.

■ 통계기간:
1997년 8월 10일 ~ 9월 5일
■ 조사 방법
게임챔프 97년 9월호 애독자 엽서(30%)
국내외 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

일본 인기 소프트 TOP 10

1 사가 프론티어 [C-7]
PS
스퀘어
RPG
97년 7월 11일



2 파이널 판타지 택틱스 [↓-1]
PS
스퀘어
시뮬레이션RPG
97년 6월 20일



3 게임에서 발견! 타마고치 [↓-1]
GB
반다이
시뮬레이션
97년 6월 27일



4 타임 크라이시스 [↓-1]
PS
남코
슈팅
97년 6월 27일



5 랑그리사 Ⅳ (NEW)
SS
메사이아
시뮬RPG
97년 8월 1일



6 스트리트 파이터EX plus 알파 (NEW)
PS/캡콤/격투 액션/97년 7월 17일

7 포켓 몬스터 [↓-3]
GB/닌텐도/RPG/96년 2월 27일

8 동급생2 (NEW)
PS/NEC인터채널/97년 7월 11일

9 두근두근 메모리얼 드라마시리즈 vol.1 (NEW)
SS/코나미/97년 7월 10일

10 더 킹 오브 파이터즈 '96 [↓-5]
PS/SNK/격투 액션/97년 7월 4일

기대 소프트 TOP 10

1 슈퍼 로보트 대전F [→]
SS
시뮬RPG
반프레스토



2 드래곤 퀘스트Ⅶ [→]
PS
RPG
에닉스



이 화면은 SFC용 DQ3입니다.

3 사쿠라 대전2 [↑-5]
SS
RPG
세가



4 두근두근 메모리얼2(가칭) [↑-1]
PS
시뮬레이션
코나미



5 그랜디아 [↓-2]
SS
RPG
게임 아츠



6 바이오 하자드2 [↓-2]
PS/호러 어드벤처/캡콤

7 철권3 [→]
PS/격투 액션/남코

8 패러사이트 이브 [↓-2]
PS/어드벤처 호러RPG/스퀘어

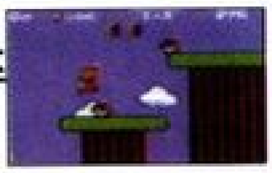
9 포켓 몬스터2 (NEW)
GB/RPG/닌텐도

10 버철 파이터3 [→]
SS/격투 액션/세가

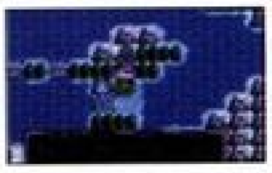
FREE RANKING

패밀리 명작 게임 TOP 5

1 슈퍼 마리오 브라더즈
닌텐도/1985년 9월 13일



2 드래곤 퀘스트 Ⅱ
에닉스/1987년 1월 26일



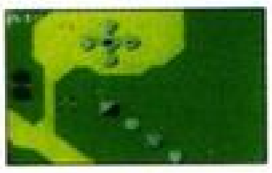
3 파이널 판타지 Ⅲ
스퀘어/1990년 4월 27일



4 파이어 엠블렘
닌텐도/1990년 4월 20일

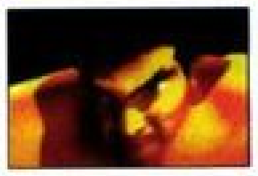


5 제비우스
남코/1984년 11월 8일



다이어트해야 할 캐릭터 TOP 5

1 다카 아라시 (비만도 57%)
세가 / 버파3



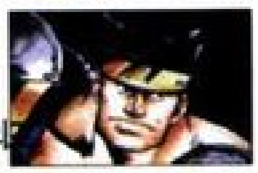
2 혼다(비만도 43%)
캡콤 / 스트리트 파이터 시리즈



3 장거한 (비만도 34%)
SNK/킹오파 시리즈



4 김웅재 (비만도 29%)
SNK / 사무라이 시리즈



5 첸신잔 (비만도 26%)
SNK / 아랑전설 시리즈



플레이 스테이션 TOP 5

1. 사가 프론티어 〔 ↑ 〕
RPG
스퀘어
97년 7월 11일



2. 파이널 판타지 택틱스 〔 ↓ 〕
시뮬레이션 RPG / 스퀘어 / 97년 6월 20일

3. 드래곤 볼Z 파이널바우트 (NEW)
격투 액션/ 반다이 / 97년 8월 하순

4. 스트리트 파이터 EX PLUSα 〔 → 〕
격투 액션 / 캡콤 / 97년 7월 17일

5. 에이스 컴뱃2 〔↓-2〕
플라이트 슈팅 / 남코 / 97년 5월 30일

새턴 TOP 5

1. 랑그릿사÷ 〔↑-1〕
RPG
메사이야
97년 8월 1일



2. 바이러스 (NEW)
어드벤처/허드슨/97년 8월 22일

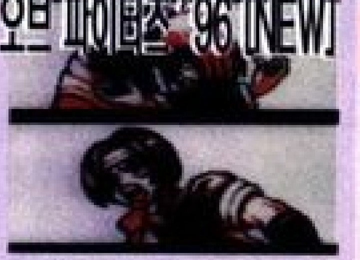
3. 사무라이 스피리츠 무사도열전 〔↓ -2〕
RPG/SNK/97년 6월 20일

4. 라스트 브롱크스 〔→〕
격투 액션/세가/97년 8월 1일

5. 록맨X4 (NEW)
액션/캡콤/97년 8월 1일

겜보이64 TOP 5

1. GB용 열투! 킹 오브 파이터즈 '96 (NEW)
격투 액션
타카라
97년 8월 8일



2. 힘내라 고에몽(NEW)
액션 / 코나미 / 97년 8월 7일

3. 파워리그64(NEW)
스포츠 / 허드슨 / 97년 8월 8일

4. GB용 게임에서 발견! 타마고치〔 → 〕
시뮬레이션 / 반다이 / 97년 6월 27일

5. 멀티레이싱 챔피온 쉽〔↓- 3〕
레이싱 / 이미지니어 / 97년 7월 18일

아케이드 TOP 5

1. 더 킹 오브 파이터즈 '97 〔 → 〕
격투 액션
SNK



2. 철권3 〔 → 〕
격투 액션/남코

3. 탑 스케이터 (NEW)
스포츠/세가

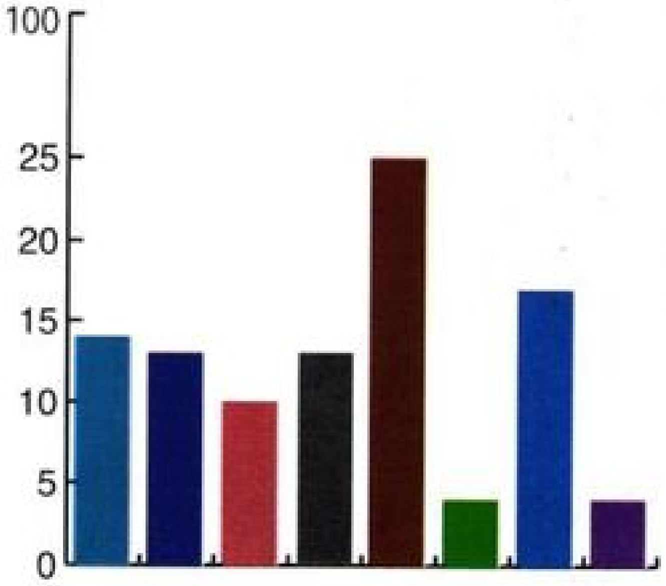
4. 버철 스트라이커2 〔 ↑ - 1 〕
스포츠/세가

5. 더 하우스 오브 더 데드 〔 ↓ - 1 〕
호러 건슈팅/세가

애독자 텔레파시

게임챔프 97년 9월호 애독자 엽서를 통해 알아본 챔프 독자가 공략을 원하는 신종 게임 타이틀의 조사와 최근 미니겜보이용 게임을 VGB 에뮬레이터를 이용해 즐기는 유저와 GB를 이용하는 유저의 분포도를 조사해 보았다.

게임챔프 97년 10월호에 독자가 원하는 게임 공략은?



- 랑그리사 ······ 14%
- 바이러스 ······ 13%
- 마스터 오브 몬스터즈 ······ 10%
- 실황 파워풀 프로야구 '97 개막판 ······ 13%
- 드래곤 볼Z 파이널바우트 ······ 25%
- 파워 리그64 ······ 4%
- 포켓 몬스터 ······ 17%
- 기타 (엘프를 사냥하는 자들, 록맨X4, 포켓 러브 등)

챔프 독자의 GB게임 사용 하드웨어 분포?



97년 상반기 소프트 판매 누계 (1997년 1월 ~ 7월)

1. 파이널 판타지7	(PS용)	(3,350,000개)
2. 파이널 판타지 택틱스	(PS용)	(893,000개)
3. I.Q -인텔리전트 큐브	(PS용)	(582,000개)
4. 포켓 몬스터-빨강-	(GB용)	(562,000개)
5. 포켓 몬스터-녹색	(GB용)	(555,000개)
6. 파라파 래퍼	PS용)	(530,000개)
7. 에이스 컴뱃2	(PS용)	(496,000개)
8. 마리오 카트64	(N64용)	(404,000개)
9. 부시도 블레이드	(PS용)	(378,000개)
10. 신세기 에반게리온 세컨드 임프레션	(SS용)	(355,000개)

※ 위의 통계는 일본 전격왕 9월호에서 참조했습니다.

탐험대의 핫 이슈 오피니언



청소년은 미래를 짊어지고 갈 대들보이다. 따라서 각국은 자국의 청소년들이 밝고 건강하게 자라길 바라고 있다. 각국의 문화와 사고방식이 차이가 나기 마련으로 청소년에 대한 규제 방침 또한 가지가지이다. 물론 어느나라의 청소년 규제 방안이 좋다나 나쁘다라는 식으로 평가할 순 없다. 그것은 각자 자기나라에 맞는 규제방침을 세우기 위해 노력했기 때문일 것이다. 하지만 보다 나은 대책을 위해 다른 나라들의 청소년 규제 방안을 한번쯤 생각해 볼 필요는 있을 것이다.

김또깡



킹오파 '97 공략집이 지난호 부록으로 발간된 이후 매일 수십통씩 '오로치의 선택 여부'에 관한 전화 문의에 시달려온 또깡은 그 진상을 파악하기 위해 백방으로 뛰어다녔다. 그러나 결과는 국내판뿐 아니라 일본판에서도 오로치를 선택할 수 없고 기판을 조작한다면 가능할 수도 있다는 불확실한 정보를 얻는 데에 만족해야 했다.

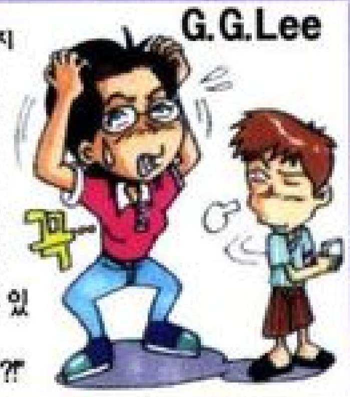
또깡은 오로치를 출현하게 만들어 돈을 벌어볼 욕심으로 월급을 몽땅 털어 거금을 주고 기판을 구입했다. 며칠밤을 새워 연구를 거듭했지만 도저히 또깡의 실력으로는 불가능한 일이었다. 눈물을 머금고 또깡은 몇푼이라도 건져볼 생각으로 기판을 다시 조립해 연결해 보았으나 화면이 전혀 뜨지 않았다… 월급을 다 써버린 또깡은 그날 이후 집에도 들어가지 못하고 거리를 배회하고 있다고 한다.

아가박



제2차 외계인 침공 이후 43년이 지난 서기 2084년, 외계인들은 전열을 가다듬고 다시 지구를 침략해왔다. 한편 엑스컴 3의 지휘관으로 임명된 아가박은 외계인의 침략으로부터 지구를 구하기 위해서 대원을 모집했다. 선발된 대원들을 집결시킨 아가박은 문득 흑인 배우 윌 스미스가 서있는 것을 발견한다. "당신은 여기에 왜 있지?" 그러자 "에! 이거 영화 '인디펜던스데이' 아닌가?" 그를 당장 쫓아낸 아가박은 이번에는 천주교 신부님이 성경책을 들고 서있는 것을 발견한다. "아니! 신부님은 왜 여기에 있죠?" 그러자 신부님이 말하기를 "저~ 여기서 요한 묵시록 설교하는 것 아닙니까?"

G.G.Lee



여름 휴가를 이용해 오랫만에 시골로 간 지지리. 그 곳에서 지지리는 사촌 동생들이 미니컴보이를 갖고 자랑스럽게 즐기는 것을 보았다. 깡촌이라 자신들이 갖고 있는 게임기가 가장 좋은 것으로 착각한 그들은 미니컴보이를 만져보지도 못하게 하며 지지리에게 온갖 자랑을 했다. 참다 못한 지지리는 그것보다 훨씬 좋은 게임기를 갖고 있다고 하자 가만한 조카 왈,

"누나, 자시하게 거짓말하면 빌려줄 것 같아?!"

이인분



이인분의 새턴 야사! 조선시대 영의정이었던 이인분은 어느날 궁으로 왕을 만나러 갔다. 아니 그런데 왕이 체통없이 미니컴보이를 가지고 노는 것이 아닌가. 게다가 왕은 대뜸 이인분에게 "재밌어! 너두 해봐"라는 것이었다. 이인분은 집에 돌아와 미니컴보이를 가지고 놀다 부인에게 걸렸다. 부인이 체통을 지키라고 말하자 이인분은 갑자기 얼굴색이 굳어지며 이렇게 외쳤다.

"어명이요!"

이제 德



사무실에는 [에바] 열풍이 불고 있었다. 그러나 이제 德은 아직까지 비디오 한편 보지 못했기 때문에 그날 안소니에게 에바 26편 모두를 빌렸다. 집에 돌아온 이제 德은 밤을 꼬박새워 비디오를 봤다. 다음날 아침 눈이 벌겋게 충혈되고 퉁퉁 부었지만 자신은 주인공 '신지'가 된 기분이었다. 그런 모습으로 사무실 문을 열자 지지리가 보였다. "오 레이… 일찍 왔군." 지지리 왈 "으악! 새·새로운 사도…?"

안소니



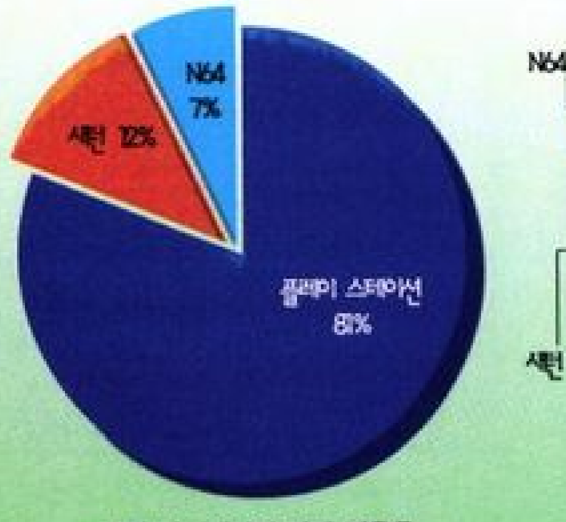
최신 AV라면 사족을 못쓰는 안소니. 이번 일본 여행중 소니에서 나온 최신 기종인 완전 평면화면의 와이드 TV를 보고는 어떻게 해서든 그것을 사고 싶어졌다. 하지만 커다란 TV를 사는 것은 여러가지 곤란이 따르기 마련. 각고의 노력 끝에 구입경로와 공항까지의 운반방법같은 것을 완벽하게 계획했다. 의기양양한 기분으로 귀국 전날 TV를 사러간 안소니에게 점원이 던지는 냉정한 한마디.

'그제부터 5일간 연휴라서 다음 주까지는 물건이 없습니다'

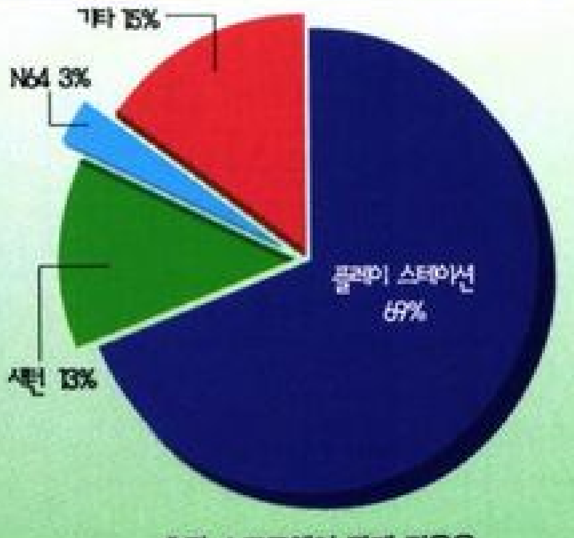
추정 HW/SW 판매수

챔프에서는 각 하드웨어와 소프트웨어의 인기도를 짐작할 수 있도록 일본 현지의 8월 한달간 판매수를 추정해 보았다.

참조: 아스키의 「패미통」, 소프트뱅크의 「더 플레이스테이션」, 미디어웍스의 「전격 닌텐도64」, 덕간서점의 「새턴팬」 등



추정 하드웨어의 판매 점유율



추정 소프트웨어 판매 점유율

공윤비디오 게임 관련 7월 심의 리스트

제 목	신 청 사	제 작 사	등급	심의 일자
알라딘	월드베스트	캡콤	연가	91.07.01
정글북	월드베스트	버진	연가	97.07.01
킬러 인스팅트	소프트코 무역	닌텐도	연불	97.07.08
카비의 에벌란치	소프트코 무역	닌텐도	연가	97.07.15
라이온 킹	월드베스트	버진	연가	97.07.01
메가 맨7	대가반도체	캡콤	연가	97.07.03
파워 레인저	소프코트 무역	세가	중가	97.07.15
파워 레인저	코스트 무역	반다이	중가	97.07.10
스트리트 파이터2	코스트 교역	캡콤	고가	97.07.03
슈퍼 마리오 올스타	코스트 교역	닌텐도	연가	97.07.03
슈퍼 마리오 카트	코스트 교역	닌텐도	연가	97.07.03
슈퍼 마리오 랜드2	멀티테크	닌텐도	연가	97.07.08

국가별 청소년 유해 환경 방지책

정부 규제 보다 메이커의 자율적 제어! -김또깡 (일본편)-

일본은 우리나라와 같이 국가 차원의 규제가 아닌 소프트 메이커들 각자가 자율적인 규정을 마련해 청소년들을 유해 소프트 환경으로부터 보호하고 있다. 지난 7월 15일 일본의 유력 게임 단체인 CESA(사단법인 컴퓨터엔터테인먼트 소프트웨어 협회)는 각 회원사에 자율 규제 가이드 라인이라는 참신한 제목 하에 게임 소프트의 제작에 있어 윤리적인 규제를 정리한 자료를 배포했다.

앞으로 일본에서 발매되는 소프트들에 영향을 주게 될 이 윤리규정의 심사는 CESA윤리위원회가 담당하고 규정에 저촉되는 소프트라고 판단될 경우는 해당 부분의 수정을 권고하게 된다. 심사위원은 CESA회원과 유력자들로 구성되어 있지만 부정 방지를 위해 그 멤버는 비공개를 원칙으로 하고 있다.

윤리규정 중 성(性)적 표현의 항목 '성행위 또는 그에 이르는 과정을 어떠한 방법을 이용했다고해도 표현해서는 안된다. 셔츠 속옷 등을 입은 상태라도 성적 감정을 자극할 듯한 표현을 해서는 안되며 폭력 표현에 대해서는 살인, 상해, 폭력 등의 범죄를 자극적으로 표현해서는 안되는 등 상당히 엄격한 윤리 규정이 될 듯하다.

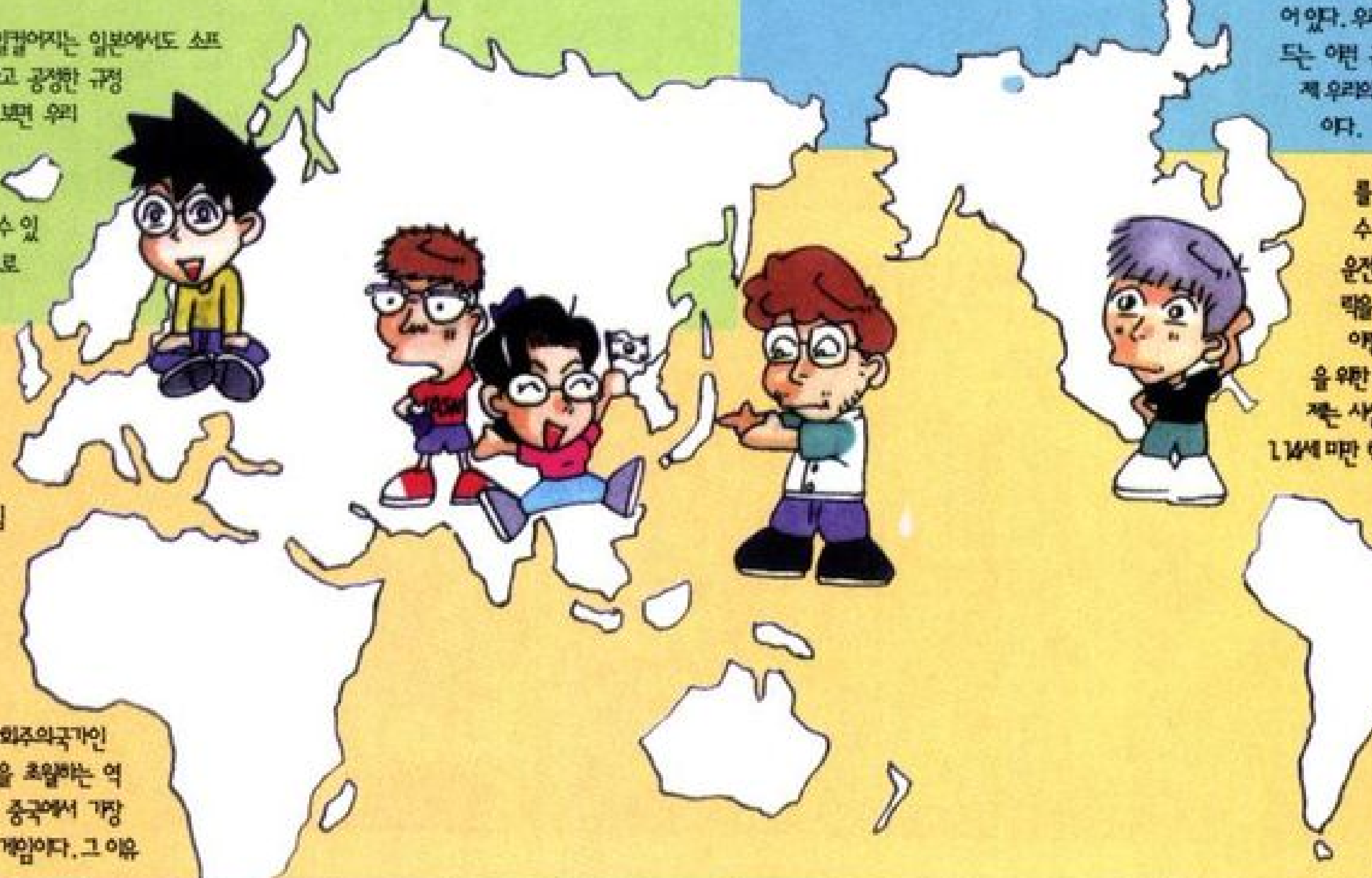
이와같이 게임의 천국이라고 일컬어지는 일본에서도 소프트 메이커들이 나름대로 신중하고 공정한 규정을 마련해 시행하고 있는 것을 보면 우리 나라도 정부 주도적인 규제보다는 메이커들 스스로 청소년 유해 환경을 제어할 수 있는 분위기 조성이 필요할 것으로 보인다.

우리에게도 출구가 필요하다! -이민분 (유럽편)-

독일 쉬투트가르트의 '멤민 클럽'과 호주 시드니의 '블루라이트' 디스코클럽은 청소년들만의 클럽으로 유명하다. 디스코 클럽하면 무조건 금기시하는 우리나라의 분위기와는 자못 색다르다고 할 수 있다. 특히 독일의 '멤민 클럽'은 교회에서 운영하는 청소년 전용 클럽으로 이곳의 록 페스티벌과 팝 콘서트는 어른들에게도 어필할 정도로 인기가 있다고 한다. 물론 유럽이라고 해도 우리 생각처럼 그렇게 자유분방한 것은 아니다. 오히려 우리보다 철저할 정도로 심한 규제를 받는 청소년들도 적지 않다. 다만 쥐를 쫓아도 도망갈 구멍을 만들어 주라는 말을 하고 싶은 것이다.

뭔가 대체할 만한 대안이 없을 때에는 청소년들도 반발하게 되지만 이렇게 호주나 독일의 청소년 디스코클럽처럼 그들만의 문화를 인정하면서 출구를 만들어 주었을 때에는 오히려 좋은 반응을 일으킬 수도 있다는 점이다.

시드니의 '블루라이트' 디스코 클럽은 담배나 술 등의 반입이 금지되어 있으며 다른 곳에서 술을 마시고 들어올 수 없도록 저녁 9시 이후에는 출입이 금지되고 부모님이나 다른 보호자가 데리러 오는 저녁 11시가 되어야만 퇴장이 가능하도록 되어 있다. 우리가 생각하기에는 뭔가 이상하다는 느낌마저 드는 이런 규칙을 이곳에서는 잘 지키고 있는 것이다. 이제 우리의 청소년들에게도 진정한 출구(?)가 필요할 때이다.



비키니도 절대 불가!

-안소니 (중국편)-

10억 인구를 자랑하는 중국. 인구로 따져서는 세계 최대의 국가인 중국에서도 요즘 게임에 대한 열기는 대단하다. 인구 300만정도의 하얼빈시에만도 오락실이 1,500여개가 있을 정도로 게임은 많은 사람들의 인기를 끌고 있다. 이는 게임 자체의 인기도 있겠지만 사회주의국가인 중국에서는 게임이 우리의 생각을 초월하는 역할을 하기도 한다. 간단한 예로 중국에서 가장 인기있는 게임은 자동차 레이싱 게임이다. 그 이유를 살펴보면 중국의 보통 사람들은 자기 차를 살 수 있는 여건이 쉽게 마련되지 않으며 심지어는 운전면허증 조차 따기 힘든 현실 속에 자동차 오락을 통해 대리만족을 느끼기 때문이다.

이렇게 인기를 끌고 있는 만큼 중국도 청소년들을 위한 규제방안을 가지고 있다. 중국의 게임관련 규제는 사실상 간단하다. 그중 오락실에 관한 규제는

1. 14세 미만 학생들의 오락실 출입을 금지시킨다.
2. 사행성, 음란성이 있는 작품을 금지시킨다.

의 두종류이다. 하지만 1항에 대한 규제는 사실상 잘 지켜지지 않는데 반해 2항에 대한 규제는 생각외로 심하다. 한예로 비키니가 등장하는 장면도 심의 통과에 무리가 있을 정도이다. 그리고 도박요소가 등장하는 게임도 절대 금지된다. 대신 폭력적 요소는 어느정도 눈감아 주는 추세이다.

어른의, 어른에, 어른을 위한 청소년 보호법

-G.G.LEE (한국편)-

국내에서 청소년 보호법이 실행된지 얼마 안됐는데 그 시작부터 반발의 소리가 거세다. 청소년을 유해 환경으로부터 보호하자는 취지는 누구나 인정하고 찬성하지만 그 실행 방법에 대해 대상인 청소년들에게서 많은 비난을 받고 있는 것이다.

유해 환경으로 구분되는 그 기준이 청소년층과 기성세대들의 관점이 크게 다르기 때문인데 지금껏 유해 환경에 노출되어 온 청소년들에게 일반인들이 품고 있는 과거의 정숙함을 강요하기란 애초부터 무리가 있는 것이다.

특히 게임에 대해서는 기성세대와 청소년들의 시각이 상당히 괴리되어 있는데 아직까지는 이렇다할 게임에 대한 규제가 없었으나 일단 게임으로 화제가 돌려졌을 때는 유저들 사이에서의 반발이 대단히 커 파문이 예상된다.

어느 정도 타당성 있는 기준을 확립하는 것과 그 타당성 있는 기준을 인정할 줄 아는 기성세대, 청소년이 되는 것이 국내 청소년 유해 환경 보호법을 준수시키고 보호법의 취지를 살리는 길임을 명심해야 할 것이다.

심의 기구 독립이 창조력 증진 -아기박 (미국편)-

미국에서 수입된 PC 게임을 즐기다 보면 우리나라와는 달리 패키지에 갖가지 표시가 되어 있는 것을 본 적이 있을 것이다. 미국에서 판매, 제작되는 모든 게임 소프트웨어는 관련 기업의 지원을 받고 있는 ESRB(Entertainment Software Rating Board)라고 하는 독립 위원회에서 등급 심의를 받는다. 각 게임은 심의에 관련된 교육을 받은 세 명의 심의 위원들에 의해서 등급 판정을 받게 된다. 평가 위원들은 대개 퇴직한 학교 교장, 학부형, 교수 등의 다양한 부류의 사람들로 구성되어 있으며 심의의 공정성을 위해서 관련 기업과 관계를 가지고 있는 사람은 심의 위원을 맡을 수 없다.

등급 심의를 받은 모든 게임은 등급에 맞는 연령층에게만 판매하거나 대여를 할 수 있으며 만일 이를 어기는 경우는 법적 제재 조치를 당하게 된다. 게임의 등급 표시 이외에도 게임의 내용에 따라 보다 자세한 경고 표시가 필요하다고 여겨질 경우 폭력, 언어, 성적묘사에 관한 내용 색인(Content Descriptor)이 첨가되기도 한다.

미국 ESRP의 등급 표시

유아용 (EARLY CHILDHOOD): 3세 이상의 유아들에게 적합하다는 표시로 폭력이나 욕설 같은 부적절한 내용은 전혀 없다.

모든유형 (KIDS TO ADULTS): 6세 이상에 게 적합하다는 표시로 미미한 폭력이나 코믹한 말장난 등의 내용이 들어 있을 수 있다.

10대용 (TEEN, AGES 13+): 13세 이상에 게 적합하다는 표시로 폭력, 짓궂은 말이나 욕설 혹은 이를 연상시키는 내용이 들어 있을 수 있다.

10대 후반용 (MATURE, AGES 17+): 17세 이상에 게 적합하다는 표시로 심한 폭력이나 욕설, 간혹 성적인 내용이 들어 있을 수 있다.

성인용 (ADULTS ONLY): 성인에게 적합하다는 표시로 성적인 그림 묘사나 심한 폭력 등이 들어 있을 수 있다. 18세 이하의 사람에게 이 제품을 팔거나 대여해서는 절대로 안된다.

심의 계류중 (RATING PENDING): 이 표시는 ESRB의 등급 판정을 받고 있다는 의미이다. 아직 출시되지 않은 제품의 광고에는 거의 이 마크가 붙어 있다.

송백정! 탄압현장에서 꿈 깨지다

글, 그림 : 여현진



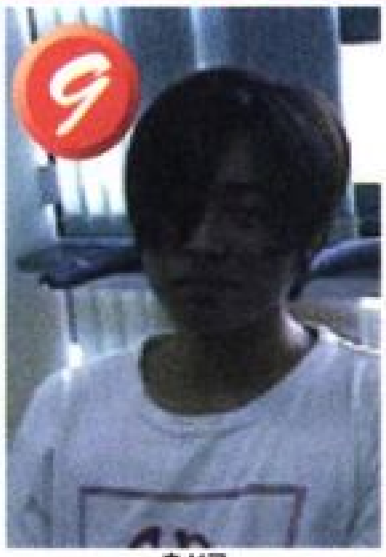


※ 상품보호를 위해 모자이크로 처리하였습니다.

매니어 오피니언

소프트웨어 리뷰

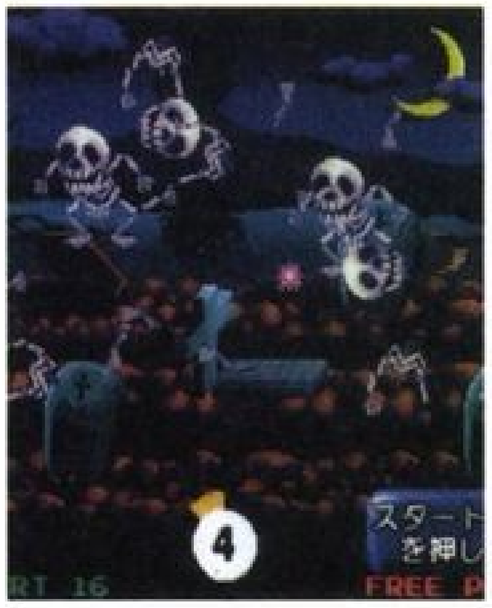
PS 「건뷰릿」



홍성균
(공략필자 / 로이드 홍의 동생)

남코의 독창성이 유감없이 발휘된 게임으로 보통 건 슈팅게임은 사람을 구출하거나 범죄를 해결하는 식의 게임들이었지만 건뷰릿은 기발한 아이디어로 승부한다. 떨어지는 낙엽을 쏘거나 사람을 공격하는 피라미아를 죽인다는 설정 등 남코만의 게임성은 구매자의 욕구를 채워 주기에 충분하다. 하지만 패드로 플레이할 때에는 진행하기가 매우 힘드므로 반드시 건콘이 있어야 게임을 제대로 즐길 수 있다.

2인 플레이시 '목표물은 1가지 그러므로 승자는 1명' 이라는 식으로 대전적인 성격도 맛볼 수 있다. 그리고 아케이드용과는 다르게 퀘스트 모드가 추가되어 단순한 건 슈팅의 차원을 뛰어 넘었다. 퀘스트 모드의 진행은 본래의 게임과 RPG의 결합으로 식상해질 수 있는 아케이드의 단순함을 보완해 주었다. 중독성이 강한 게임으로 실제 생활에서 지나가는 낙엽을 쏘겠다든가 날아가는 새를 쏜다는 망상은 자제해 주기 바란다.



퍼즐 게임의 감각으로 즐길 수 있는 건뷰릿은 독특한 게임 규칙 때문에 아케이드에서 많은 사랑을 받았던 작품이다. 일반적인 건 슈팅게임의 틀을 과감히 깨고 그 스테이지의 조건을 클리어하면 다음 스테이지로 넘어가는 특이한 방식이 사용되었으며 각 스테이지는 재미있는 클리어 조건에 맞추어 아기자기하게 만들어져 있다. 건뷰릿의 가장 큰 특징은 앞서 말했듯이 개성있는 스테이지들이 등장한다는 점과 파괴지향적인 다른 건 슈팅과는 달리 코믹한 캐릭터들이 등장하기 때문에 누구나 부담없이 즐길 수 있다는 것이다. 따라서 온가족이 함께 즐길 수 있는 게임으로 추천하고 싶다.

PS용은 아케이드의 이식뿐만 아니라 여러가지 모드도 갖추고 있어서 아케이드용을 즐겼던 사람도 새로운 재미를 느낄 수 있다.



정혁진
(하이텔 게임제작 동호회 회원)

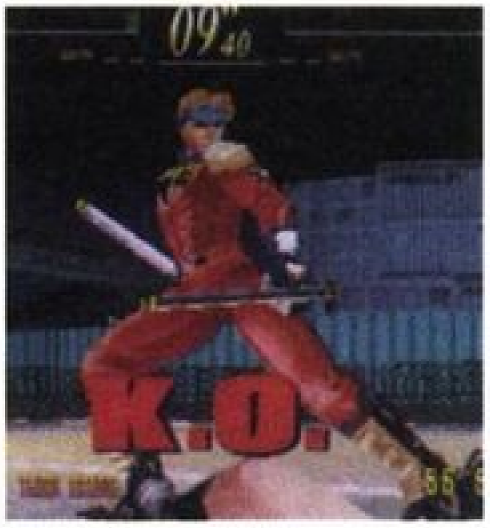
SS 「라스트 브롱크스」



이한종
(스퀘어USA 프로그래머)

새턴 게임은 역시 깨끗한 고해상도의 그래픽이 최고다! 최근 쉐이딩을 사용하기 위해 고해상도를 포기해야만 했던 AM2의 격투 게임들의 방식과는 달리 AM3는 LB에 쉐이딩을 쓰지않는 대신 고해상도를 썼다.

LB의 그래픽은 VF2보다 훨씬 좋아졌다. 우선 텍스처가 자세히 그려져 줌업해도 얼굴이 아름답게 나타나며 텍스처 애니메이션도 훨씬 부드러워졌다. 캐릭터의 폴리곤 수도 VF2보다 훨씬 많은 것을 쉽게 알 수 있다. 많아진 폴리곤 수와 무기의 사용, 무기 스페셜 효과 등 때문에 캐릭터 그림자는 그냥 원형의 스프라이트로 대치됐지만 게임을 즐기는 데는 아무런 상관이 없다. 배경화면은 2D와 3D그래픽을 합성하여 새턴 VDP2(배경화면프로세서)의 한정된 3D기능을 적절히 사용해 마치 배경화면 전체가 완전한 3D같이 보이는 효과가 만점이다.



새턴하면 왠지 아케이드가 떠오른다. 물론 그중에서도 격투 액션. 사실상 「파이터즈 메가믹스」가 많이 팔리긴 했지만 유저들 사이에서는 게임의 해상도면에서 상당히 불만이 많았던 것이 사실이다. 과연 이런 수준으로 「버파3」가 나올 수 있을까 하는 의심을 가지지 않을 수 없었던 것이다.

하지만 이번 「라스트 브롱크스」는 어느정도 그런 불만을 해소시켜 주었다고 생각한다. 역시 깨끗한 게임 화면이 게임의 재미를 증폭시킨다는 것은 두말할 필요가 없다. 또한 아케이드에서도 사용했던 비기들이 완벽 이식되어 매우 기뻤다. 특히 각 캐릭터들의 무기 바꾸기는 역시 '게임'이라는 느낌을 준다. 특히 걸레나 생선 등을 무기로 사용한다는 발상은 참으로 기발하다. 다만 한가지 아쉬운 점은 로딩이 너무 길다는 것이다.



최철희
(격투 게임 매니어)

하드웨어 리뷰

SS 「버철 건」



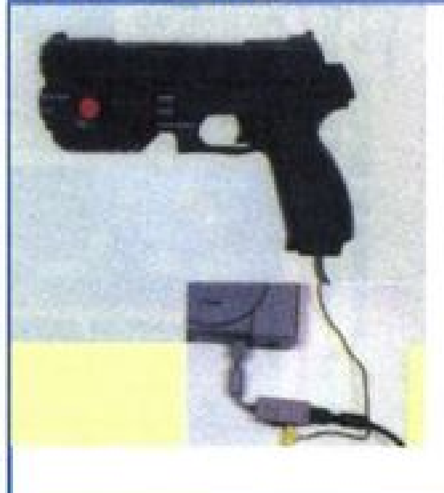
버철 건은 「버철 캅」과 함께 발매되었던 구형 버철 건과 「버철 캅2」와 함께 발매되었던 신형 버철 건이 있다. 구형의 경우 이제 매장에서는 거의 자취를 감추었으며 간간히 신형 버철 건에 대응되는 기능의 등의 액세서리를 함께 판매하는 매장도 있으니 체크해 보기 바란다.

현지 발매가 : 2,900엔
(국내 유통가 : 3만원선)

건 슈팅 게임에 있어서는 언제 중요한 액세서리인 버철건. 버철 건이 없더라도 콘트롤 패드를 이용해 건 슈팅 게임을 즐길 수는 있지만 버철 건으로 즐기는 건 슈팅과 패드로 즐기는 건 슈팅의 재미는 하늘과 땅 차이라고 할 수 있다. 이렇게 건 슈팅 게임에 필수적인 액세서리인 버철건이긴 하지만 버철 건의 경우 현재 시중에서는 버철건만 따로 구입하기 매우 어렵다. 「버철 캅2」와 함께 동봉되어 있는 상태에서 발매한 주황색 버철 건이 시중에 있긴 하지만 「버철 캅2」와 같이 구입해야 하기 때문에 가격은 만만치 않다.

홍콩 등지에서 만들어진 비라이센스 제품이긴 하지만 「리볼버형 건」과 「플스&새턴 겸용 건」 등 여러 종류의 건들이 판매되고 있다. 이들 건들은 「버철 건」보다 가격이 싸면서 연사 등 여러 기능이 추가된 것도 몇몇 있으며 디자인도 다양하기 때문에 유저들의 취향에 맞추어 구입할 수 있으며 용산, 일반 게임 매장에서도 구하기가 매우 용이하다. 버철 건에 대응되는 소프트가 많은 편은 아니지만 현재 나와 있는 게임 만으로도 버철 건이 보장하는 건 슈팅 게임들의 재미는 확실히 느낄 수 있다. 이한 (나우누리 새턴동 도움지기)

PS 「건콘」



SS의 버추얼캅에 비해 쓸만한 건 슈팅이 없었던 PS에 가뭄의 단비처럼 등장한 소프트인 타임 크라이시스에 대응되는 게임기용 건. 미묘한 외관과 함께 종래의 건들과는 달리 컨트롤러 단자 이외에 영상단자와도 접속시키지 않으면 작동되지 않는다.

제작사: 남코
현지 발매가: 2800엔
대응 소프트: 타임 크라이시스, 건뷰릿

매니어 진단

한동안 일본열도를 뜨겁게 달구었던 「버철 파이터3」 '자바 티(JAVA TEA) 배틀갑자원'이 지난 7월 27일 막을 내렸다. 물론 일본내 선수들만이 참가했던 대회여서 국내에는 그렇게 많이 소개되지는 않았지만 이 대회가 끝날무렵 스즈키 유 AM2연 부장으로부터 VF3의 신버전 개발이 발표됐다. 타이틀 명은 「버철파이터3tb」. 이 신버전의 가장 큰 특징은 팀배틀이 가능하다는 점으로 기존의 버전과는 달리 혼자서도 여러명의 캐릭터를 선택해 플레이할 수 있다는 것이다. 또한 그외에도 몇가지 신기술들과 시점변환 등의 신요소가 추가된다고 한다.



소프트를 평가한다는 것은 주관적이기 때문에 말하는 사람마다 틀리기 마련입니다. 챔프에서는 나름대로 게임 관련자들을 초빙해 믿을 수 있는 평가를 내리고자 노력했지만 유저 여러분들과 분명 다른 리뷰가 될 수도 있습니다. 하지만 이 지면을 통해 서로 각기 다른 게임관을 교류하는 유익한 코너가 되었으면 하는 바램에서 이 코너를 만들었습니다. 유익한 코너가 되길 바라겠습니다.

GB 「골든아이 007」



8

김영민
(용산 풀코스 게임매장 대리)

전체적으로「둠」과 매우 비슷한데 약간 색다른 맛을 즐길 수 있다. 그 중 가장 큰 특징은 화면이 4분할이 되면서 4인 대전이 가능하다는 것인데 물론 진동팩 대응이라서 박진감 넘치는 것은 두말할 필요도 없다.

가끔씩 등장하는 비주얼과 생동감 넘치는 사운드 등 전체적으로 영화에 기초를 두고 있으면서도 영화에서 볼 수 없었던 장면을 언뜻언뜻 볼 수 있었다. 예를 들면 총격을 하다가 탄환을 피하는데 다른 장소로 숨는 것이 아니라 어느 장애물 밑으로 약간 숙여 피하는 등 다른 기존의 게임에서는 전혀 볼 수 없는 연출이 돋보인다. 최근에 나온 N64용 소프트 「힘내라 고에몽」보다도 폭넓은 유저층에서 인기를 얻으리라 생각되는 대작이다.



몰래 잠입해 들어가서 적 뒤에서 저격하는 기분, 정말 흥미만점이다. 멀리서 적을 쏘는 것보다 스릴 넘치고 나중에 미션을 종료하면 가장 많이 쓴 무기와 명중률 등의 총격전에 대한 성적이 표시되기도 한다. 물론 총격전에서 느껴지는 진동 또한 사실감을 더하는데 일조를 한다. 이 게임은 성인층을 위한 게임으로 난이도가 상당히 높고 미국풍이라 아기자기한 맛은 전혀 없는 것도 사실이다.

하지만 이외의 것을 제외하면 나름대로 N64용 게임으로서 만족스럽다. 그리고 우연히 일본 TV에서 뚱뚱한 사람과 빼빼 마른 사람이 제임스 본드의 분장을 하고 나와 선전하는 우수꽝스러운 광고를 봤는데 오랫동안 잊어지지 않는 재미있는 기억이 될 것 같다.



7

강동주
(OO7 영화광)

ARC 「탑 스케이터」



8

김상욱
(환일고 1년/체감형 게임 매니어)

요즘엔 특이한 체감 게임이 유행을 하고 있다. 그 유행을 주도하고 있는 회사가 바로 세가일 것이다. 얼마전 실제 스케이트 보드를 타는 듯한 체감 게임이 등장했다. 스케이트 보드하면 롤러 스케이트에 비해서 중심을 잡기도 어려울 것처럼 보이기 때문에 선뜻 타 볼 용기가 나지 않는 기구임에는 틀림없다. 그러나 '탑 스케이터'로 나는 대리만족을 느끼고 있다.

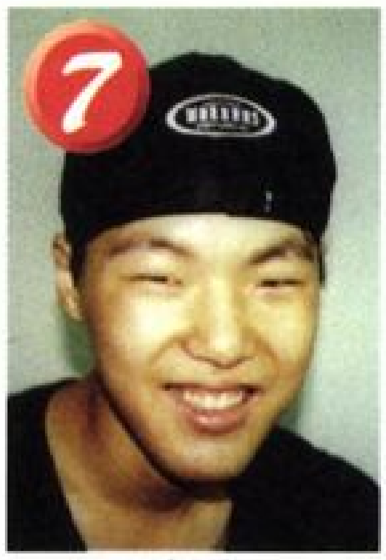
초보자인 내가 선수들이나 할 수 있는 묘기를 보일 수 있다는 것 또한 큰 즐거움이라고 할 수 있다. 이것도 사실 처음부터 잘 할 수 있는 것은 아닌데 스케이트 보드에 앞이나 뒤쪽을 발로 세게 밟아서 조종하는 것에 얼마나 빨리 적응하느냐가 관건이다.

미세한 입력 타이밍에 따라 드리프트의 변화가 다양하게 나타나는 것을 보면 세가의 개발력이 놀랍기만 하다. 실제 스케이트 보드 타기에 자신없는 유저들에게 권하고 싶은 게임이다.



이 체감형 게임은 기존의 체감 게임과는 달리 스케이트 보드라는 신선한 매개체를 사용하고 있다. 조작이 어려워서 초보자들에게는 좀 무리가 따른다고 생각하지만 스케이트 보드를 조금이라도 탈 줄 아는 사람들에게는 더할 나위없이 재미있게 플레이할 수 있을 거라 생각한다. 조작 방법은 우선 좌, 우로 회전을 하려면 보드를 고정하고 좌우로 움직이면 되고 위치를 옮기려면 앞부분을 고정하고 뒷발로 움직이면 된다.

이 게임은 특이하게 순위제가 아니고 점수제인데, 혼자서 등장해 온갖 묘기를 부리며 그 묘기에 따라 등급이 매겨져 점수로 우열을 가리는 것이다. 또 이 게임에는 배경의 코카콜라 전광판이나 계단의 손잡이 등도 사용할 수 있고 풀밭에서는 달리게 되면 풀이 흩날리고 도로에서는 지면에 불꽃이 튀기는 등 화려한 연출이 돋보인다.



7

홍승서
(경성고 1년/스케이트 보드 경력 5년)

게임을 하다보면 세이브는 필수! 게임기의 주변기기들이 점차 진화하면서 메모리용 주변기기도 여러가지 종류가 판매되고 있다. 그 중 이번달에는 각 기종 본체 메모리를 제외한 가장 기본적인 메모리용 주변기기를 테스트해 보았다.

남코가 종래의 건으로는 자신들의 소프트를 제대로 즐길 수 없다면서 만든 제품인 건콘은 남코의 호언장담대로 상당히 뛰어난 성능을 가지고 있다. 일단 조준이 정확히 맞나갈 확률이 상당히 낮아졌다. 이는 남코의 독자적인 특허를 활용한 결과라고 하는데 세부적인 것은 아직 알수 없다. 하지만 정확한 대신 몇가지 단점이 있는데 우선 AV단자에 반드시 접속해야 하기 때문에 5500이후 기종에서는 전용 어댑터를 이용해야만 한다. 그리고 건이 너무 정확하기 때문에 전처럼 대충 쏘아도 맞는 요행수를 바라기가 힘들다. 하지만 많은 사람이 걱정하던 S단자 지원문제에 대해서는 건은 AV단자에 연결하고 TV에는 S단자로 연결해도 게임에 문제가 없다는 것이 확인되었다. 하지만 자신들의 게임에는 건콘만을 써야 한다는 것은 정확도니 뭐니를 떠나서 약간 장사속이 엿보이는 부분이기도 하다. 그리고 와이드 TV에 제대로 대응되지 않는 것도 불만사항이다. 각 와이드TV마다 화면 구성방식이 약간씩 틀리기 때문에 별수없다고는 해도 와이드TV가 점점 늘어나는 상황에서 대응책이 아쉽다.

박용현(사이어스 엔터테인먼트 프로그래머)

ARC 「건블레이드 건」



헬기에 부착되어 있는 머신건을 소재로 헬기를 타고 다니며 도시의 악당들을 소탕한다는 스토리의 「건 블레이드 NY」. 상상을 초월한 중화기를 소재로 하여 그동안 레이저를 이용한 소형건 위주였던 건 슈팅이라는 장르에 새로운 지표가 되었다.

버철 건이나 타임 크라이시스용 건은 권총으로 방아쇠를 당기면 레이저가 발사되어 화면 상의 목표물을 맞추는 형태였다. 그러나 건 블레이드용 건은 레이저 발사부가 없는 대신 화면 상에 목표물을 조준하는 조준점이 나오기 때문에 사실상 이 게임에서의 건은 조이스틱 정도의 역할만을 하고 있을 뿐이다.

하지만 건 블레이드용 건은 기존의 권총형에 비해 중후하고 메카닉한 느낌을 준다. 또한 버철 건은 사실상 실제로 총을 발사한다는 느낌(총을 쏠 때의 반동 등)을 거의 느낄 수 없다. 버철 건에서 약간 발전된 것이 타임 크라이시스용 총이나 건뷰릿용 건의 블로우백 시스템(총을 쏠 때 슬라이드가 뒤로 젖혀졌다가 원상태로 되는 것)이라고 할 수 있다. 그러나 그 정도가 약해서 총을 쏜다는 기분만 든다. 반면 건 블레이드용 건은 묵직한 편임 총을 쏠 때의 반동이 서바이벌 게임용 전동건과 흡사할 정도이다. 바로 이런 느낌 때문에 건 블레이드는 최고의 아케이드 건 슈팅으로 자리잡을 수 있었던 것이다.

박용근 (버철 파이터 대쉬팀 팀장)

매니어 체험기

테일즈 오브 데스티니 체험판

"전투 시스템을 최대한 무기로 삼았다"

남코의 대표적 RPG「테일즈 오브 판타지아」의 속편「테일즈 오브 데스티니」. 12월 발매를 앞두고 이번 게임쇼에서 체험판을 무료 배포하여 그 진상을 드러냈다. 아직 체험판이기 때문에 본작과는 많은 차이가 있을 수도 있지만 이 체험판의 매니어 체험 플레이를 통해 새롭게 변신한 데스티니의 세계를 알아보았다.

아직은 미숙한 전투 시스템

무엇보다도 전투가 상당히 특징적이라고 느꼈다. 로딩도 그리 길다는 것을 느끼지 못했고(약 2~4초) 그 특이함에는 누구라도 매료될 것이라고 생각한다. 하지만 전투시 명령어의 선택이 아닌 하나하나 조작을 해가며 전투를 벌인다는 것은 액션적인 요소를 좋아하는 유저들에게는 환영을 받을 만하지만 자칫 전투가 지루해 질 수 있다는 단점이 될 수도 있다.

하지만 체험판으로 본작을 평가한다는 것도 무리가 있고 아직은 미숙한 전투 시스템이지만 본작이 등장할 경우 보다 안정적인 시스템으로 발전될 가능성이 높다고 생각한다.



사실적인 필드

RPG에서 필드는 매우 중요하다. 그것은 이 게임이 얼마나 사실적인 느낌을 주고 또 이 게임에 얼마나 몰입할 수 있는가의 관건이 되기 때문이다. 아무리 훌륭한 시스템의 RPG라도 리얼한 세계관을 갖추고 있지 못한다면 게임에의 몰입도가 떨어지기 때문이다.

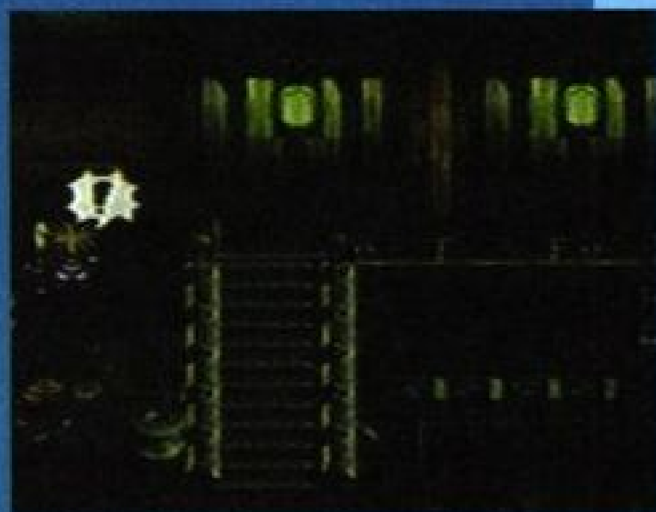
이번「테일즈 오브 데스티니」는 이런 면에서는 매우 뛰어나다. 멀리 둥글게 지평선이 보이는 필드. 기존의 다른 RPG의 필드와는 달리「테일즈 오브 데스티니」의 필드는 확실히 구체로 된 세계에 살고 있다는 느낌을 강하게 주고 있다. 데스티니의 세계관과 연출면에서 칭찬할 만하다고 생각한다.

아쉬운 연출

게임 상의 연출은 사실 유저에 따라 다른 판단을 내릴 수 있는 부분이다. 쉽게 말하면 누구는 멋지다라고 느끼는 반면 누구는 평이하다라는 판단을 할 수도 있기 때문이다. 이번 체험판의 경우 전투상의 연출은 한마디로 매우 뛰어나다고 생각한다. 마법을 사용함에 따라서, 가령 파이어 계열을 마법을 사용했다면 주위의 캐릭터와 필드가 그에 영향을 받아 색감이나 명암이 변하게 된다. 폴리곤이 아닌 2D에서 그런 효과를 주었다는 점에서(폴리곤은 간단히 쉐이딩을 주면 되지만 2D는 그 변화에 따른 색을 새로 그려 주어야 한다) 상당한 정성을 쏟아 붓고 있다는 것을 느낄 수 있다. 다만 게임 상의 연출이 조금 아쉽다. 유명 성우를 기용했다고는 하지만 게임 상에서는 거의 음성이 나오지 않으며(본편에서는 어떻게 바뀔 지는 미지수이지만) 이벤트 화면도 애니메니션이나 CG가 아닌 단지 화면 연출에 불과해 아직은 완성도가 떨어진다고 생각한다.



필자 : 안종수





체험판의 메뉴

이번에는 이번 체험판을 간단히 정리해 보았다. 만약 이 체험판을 구해 플레이할 수 있는 유저들에게는 많은 도움이 되리라 생각한다.

1. 데모 플레이(デモプレイ): 데스티니의 세계를 맛볼수 있는 체험판 게임으로 약 1시간 정도를 플레이할 수 있다.

2. 캐릭터 인터뷰(キャラクターインタビュー): 각 캐릭터의 개성을 알 수 있는 메뉴로 각 캐릭터의 재미있는 인터뷰를 감상할 수 있다.

3. 소개 비디오(紹介ビデオ): 97년 봄에 동경 게임쇼에 소개되었던 비디오를 수록.

4. 오프닝 무비 콘티(オープニングムービーコンティ): 오프닝 무비의 콘티가 주제가와 함께 흘러 나온다.

그외 게임의 특징

이번에는「테일즈 오브 데스티니」의 체험판을 통해 기본 시스템을 정리해 보았다.

E-LMB 시스템

바로 SFC용 테일즈 오브 판타지아에서 처음 시도된 전투 시스템으로 횡스크롤 액션과 같은 전투 시스템이라고 할 수 있다. 캐릭터의 발전에 따른 각 필살기가 매우 뛰어나며 단순한 커맨드 선택이 아니라 자신의 실력으로 전투를 벌일 수 있는 것이다. 바로 데스티니와 판타지아의 가장 큰 특징이라고 할 수 있다.

GSM

세계가 원으로 되어있다는 점을 가만해서 만들어진 폴리곤 맵. 화려한 그래픽이 환상적이며 높낮이의 차이가 확실히 느껴진다.

© 1997 NAMCO

GAME CHAMP

부록으로 독자의 눈길을 끌 수 없습니다.

"너희도 우리처럼!"

최근들어 잡지의 수도 많이 늘어나고 판매량 또한 계속적인 상승세를 보이고 있어 어떻게 보면 잡지의 호황기가 아닌가 생각도 듭니다. 우리나라의 전반적인 문화수준이 상승했다고 보여지는 부분입니다. 전철에서나 기타 장소에서 책을 읽는 사람들의 모습이 많이 띄는 것, 정말 보기좋은 광경이 아닐 수 없습니다.

하지만 그런 행복한 문화생활 영위속에서 우리의 문화수준을 갉아먹는 요인이 있었습니다. 바로 정품부록을 이용하여 잡지의 판매를 높이자는 잡지사들이 있었던 것입니다. 본책 가격은 5~6000원 하면서 정품부록은 10,000원을 호가하는 잡지들, 마찬가지로 부록으로 CD롬 정품게임을 주면서 판매만을 노려 '한국 최고의 잡지'라고 자랑하는 잡지들 때문에 우리 독자들은 어느샌가 마음 깊은 곳에서는 '부록만 좋으면 산다'라는 사행심이 팽배해지기 시작했습니다. 물론 독자에게는 이익이 되는 부분이 많습니다만 잡지의 발전적인 측면에서는 많은 이의가 제기되곤 했습니다.

게임챔프는 그동안 정품부록을 자제하면서 책의 내용을 중시하며 더 나은 질을 위해 고집스런 독자와 함께 노력해 왔습니다. 타잡지들은 게임챔프의 순수한 이런 마음을 퇴색케 해서는 안됩니다.

이렇게 혼탁의 양상을 보이던 잡지들 덕(?)에 한국잡지협회, 공보처, 공정거래위원회에서는 「잡지판매자율경쟁규약」를 제정해 잡지들간의 공정한 경쟁을 도모하고 정품부록으로 인한 잡지의 순수성을 방지하고자 했습니다. 도덕성이 의문시되어 왔던 잡지들에게는 경종을 울리는 기회가 될 것이며 책의 내용을 중시하던 챔프같은 잡지에게는 더좋은 기회가 온 것입니다.

이로인해 게임챔프 부록이었던 「게임파워」가 본지속으로 합본되는 비운을 맞이하게 되었습니다. 이번을 계기로 더좋은 게임챔프를 만들어 내는데는 추호의 의심이 없습니다.

주 요 골 자

- 특별부록: 정품 부록 년 1회 가능
- 별책부록: 4×6 전지 2,5매 (챔프사이즈 40P)
- 기　타: 경품권 수록 금지
  고가의 애독자 선물 금지 등입니다.
- 시　행: 9월 1일 이후

게임챔프는 협회의 사항을 준수하여 내용으로 승부하는 최고의 잡지를 계속해서 만들어 갈 것을 독자 여러분 앞에 약속드립니다.

게임챔프 일동

숱한 유혹 속에서도 챔프만을 고집한 독자여러분 감사합니다!

고장난 플레이스테이션을 고쳐드립니다

당첨자 명단

김경식: 충남 논산시 광석면 사월리 3구 46번지

성명 불명: 대구시 중구 달성동 167번지 2/4

*지면관계상 사연은 생략합니다.

집중기획

일본 게임 CF전략 오직 하나!

유저마음 효자손보다 시원하게 긁어라!



요즘 들어 일본에서는 전체 CF에서 게임CF가 차지하는 비중이 점점 늘어나고 있고 아이디어가 톡톡 튀는 광고 또한 눈에 띈다. 이는 차세대 기종들의 경쟁이 심화되면서 시작된 일인데 CF의 중요성이 점점 커지고 골든 타임 때에도 게임 CF가 방영되는 경우가 많아졌다. 그 효과는 대단해서 닌텐도 세가에 비해 인지도가 거의 없었던 소니가 CF에 총력을 기울인 것이 요즘의 PS를 만드는데 일조했다는 것은 널리 알려진 사실이다. 이렇게 심해진 경쟁 때문에 시청자들의 눈을 끌기 위해 그 자체만으로도 재미있게 즐길 수 있는 CF가 많아지고 있다. 자 백문이 불여 일견. 최신 게임 CF의 현장으로 여러분을 초대한다.

송백정 왈 "유형별로 분석하라"

CF의 목적은 상품을 팔기 위한 것. 때문에 CF제작자들은 어떻게 상품의 인지도를 높이고 그것을 판매로 연결시킬 것이냐에 대해서 항상 골머리를 앓고 있다. 모든 게임이 다 대상 연령층이나 특징이 같지 않기 때문에 정답이란 있을 수 없기 때문. 여기에 올해 7~8월에 일본에서 방영되었던 TV-CF를 중심으로 그 유형과 함께 어떤 특징을 가지고 있는지를 분석해 보겠다. ' ' 내의 글은 카피. 그밖의 글은 해설임을 유의할 것.

복수의 CF를 제작하는 경우

이 방법을 사용하는 CF는 게임이 지향하는 대상층이 복수의 계층인데 그 계층이 서로 취향이 다를 경우, 제품의 다양한 특성을 강조하고 싶은 경우, 대대적인 선전을 필요로 하는 경우에 주로 사용된다.

TYPE 1 어린이대상

어린이들 상대로 인기가 높은 특수촬영 전대물(후래쉬맨 종류)을 패러디한 CF. 어린이 취향의 흥겨운 노래 속에 펼쳐지는 화면들은 어린이들의 눈길을 끄는데 부족함이 없다. 5명의 전형적인 인물 구성이나 그들이 입고있는 옷의 색깔이 전부 다르다는 것을 눈여겨 보자 (일본의 전대물에서는 캐릭터들이 빨강, 노랑, 파랑같은 원색의 옷을 각각 다른색으로 입고 있다).


자 우리는 골프장을 지키는 5인의 용사

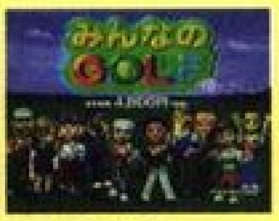

골프공에 조저 전운이 감돈다


그런데 너 왜 안들어가니?


저 골프장은 너희들이 지키는 거다


갑자기 일행들을 습격하는 폭발(전대물이라면 멀쩡하겠지만...)


모두 거지꼴이 되어버린다



'어린이와 어른의 골프게임. 모두의 골프'


하지만 우리에게는 내일이 있다.

모두의 골프 (みんなの GOLF)

골프게임으로는 거의 유래없는 히트를 계속하고 있는 소니의 '모두의 골프'. 종래의 리얼함만을 추구하던 골프게임의 경향을 무시하고 비주얼적인 면을 강조한 간단조작의 골프게임을 만듦으로서 많은 사람들의 주목을 받고 있다. 이 게임은 기존 골프게임 유저들 이외에도 골프를 좋아하지 않는 계층인 어린이들을 목표로 하고 있는데 CF도 완벽히 대상층이 다른 두 종류 CF를 방영함으로서 양쪽의 토끼를 모두 잡으려 하고 있다.

TYPE 2 어른대상

골프를 좋아하는 성인들이 가장 원하는 물건은 좋은 골프채라는 사실을 패러디한 CF. 골프를 좋아하는 사람이라면 누구나 공감할 수 있는 이야기를 이용한 센스가 돋보인다. 할아버지 할머니들이 골퍼와 캐디복장을 하고 골프장갑을 낀채로 게임을 즐기는 광경. 생각만해도 웃음이 나오지 않는가?


'으라챠'


'나이스샷'


'어라 마루씨 또 새 컨트롤러를 샀나요?'


'큰일이군요 아주머니도...'


'마루씨 제작 특제 티타늄 컨트롤러(골프채의 재료다)'


'역시 틀리군' '어깨에 힘주는 것좀 봐' '뭐 그쯤을 가지고서는...'



'어린이와 어른의 골프게임. 모두의 골프'


'성공이다!!'

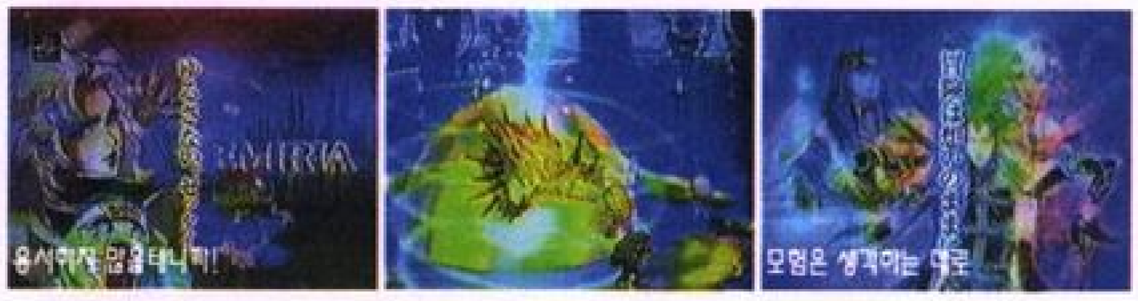
사가 프론티어

사가 시리즈의 최신작으로 100만개를 향해 쾌속진군하고 있는 화제의 소프트인 사가프론티어는 7명의 주인공이 있다는 점을 살려서 각 캐릭터 마다 CF를 별도 제작했다. 게임자체의 화면이 화려하고 일러스트의 완성도가 높다는 사실을 십분 활용해서 각 캐릭터를 상징하는 한마디 대사와 함께 게임장면과 일러스트를 적절히 혼합하는 식으로 CF제작에 큰 비용을 들이지 않았으면서도 큰 효과를 발휘하고 있다. 그리고 개성이 전혀 다른 7명의 캐릭터를 강조함으로서 이야기 전개에 플레이어의 의견을 많이 반영하는 게임의 특성을 강조하고 있다. 여기에는 3명분을 소개했지만 다른 주인공들 버전과 통합 버전도 있다.

TYPE 1 레드 버전



TYPE 2 에밀리아 버전



TYPE 3 류트 버전



타임크라이시스

종래의 건슈팅과는 달리 플레이어의 의지에 따라 숨는 것이 가능한 건슈팅 게임 타임크라이시스. 이 게임의 CF는 2가지 버전이 있는데 양쪽 다 '숨는다'는 개념을 현실에 적절히 적용시킬 수 있는 상황을 만들어 게임화면과 적절히 교차시킴으로서 숨는다는 요소를 적극적으로 선전하고 있다.

TYPE 1 학교에서



TYPE 2 노래방에서



세가 쿨패드

이번 여름 세가에서 실시한 쿨패드 증정 캠페인의 광고다. 하지만 왠지 전반적으로 메시지를 이해하기가 힘들다. 코믹한 분위기인 것같지만 미국적 센스가 많이 가미된 이 CF는 보고있는 사람들에게 제품의 이미지를 전달하기 보다는 광고의 내용을 이해하는데 신경을 쓰게 함으로서 제품의 홍보효과에 의문을 제기하게 한다. 과연 이 선전을 보고 사람들이 물건을 살까?

TYPE 1



TYPE 2

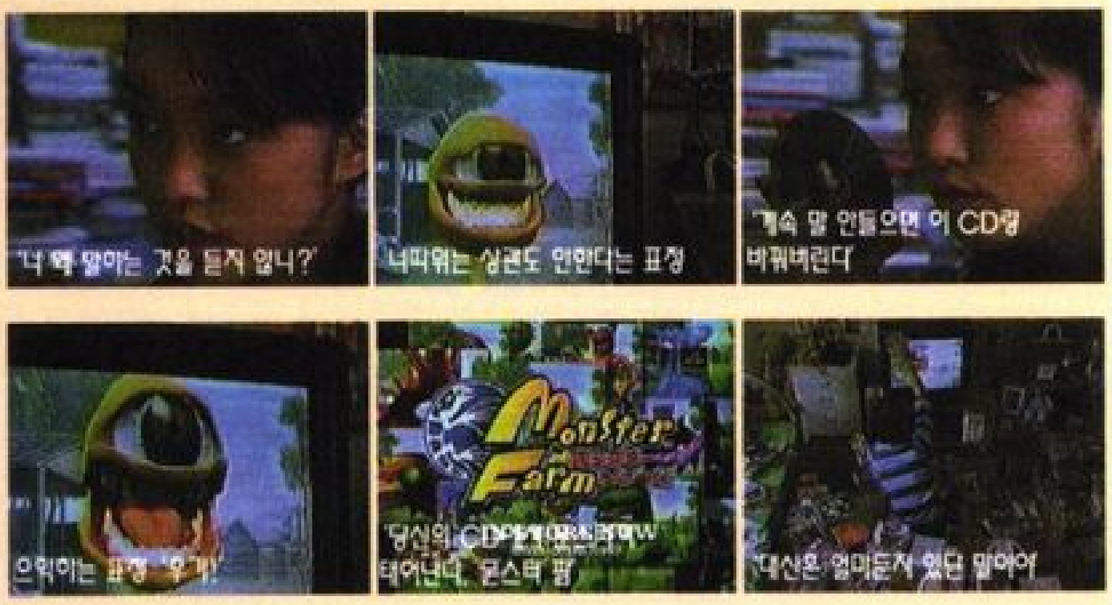


자신만의 특성을 강조한다

특이한 아이디어, 남들이 흉내내기 힘든 자신만의 특징을 강조하는 CF. 주로 신 장르의 게임인 경우가 많다.

몬스터 팜

자신이 가진 CD를 가지고 몬스터를 만들어 키워가는 게임인 몬스터 팜. 세일즈 포인트가 '각종 CD를 통한 몬스터의 창조'이므로 산더미같은 CD를 쌓아놓고 CD를 바꾸어가는 모습을 모여줌으로서 시청자로 하여금 자신의 집에 있는 CD 로도 시험해 보고 싶다는 동기유발을 목표로 하고 있다.



진동팩 대응 마리오 64

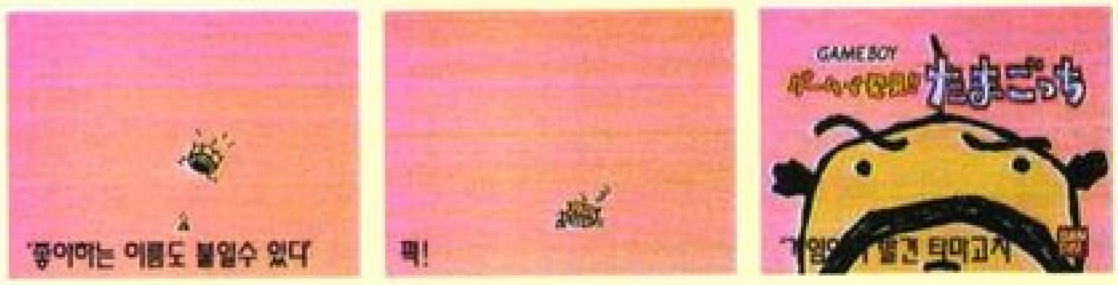
진동팩에 대응시켜서 만든 마리오와 웨이브 레이서. 특히 마리오 64의 경우 N64를 가진 유저라면 거의 누구나 해보았을 게임이기 때문에 아무리 진동이 첨가되었다고 해도 판매가 상당히 힘든 소프트. 때문에 게임의 내용 선전보다는 떨린다는 것에 최대의 중점을 두고있다.



게임에서 발견 타마고치

손쉽게 휴대가 가능했다는 것이 큰 히트요소 중 하나였던 타마고치를 무거운 GB로 만들었을 때 어지간한 어드벤티지가 없이는 구매욕구를 부르기 힘들 것이다. 때문에 CF는 기존 다마고치와의 차이점을 최대한 부각시키면서도 한편의 개그를 보는 듯한 작품으로 제작했다.





캐릭터가 제일

게임에 등장하는 캐릭터들이 워낙 유명해서 게임속의 캐릭터를 보여주는 것이 다른 CF방법보다 훨씬 우월하다고 생각될 때 사용된다.

슈퍼로봇대전F

로봇대전은 캐릭터를 이용한 게임의 대표작이라 할 수 있다. 이러한 특징을 적극적으로 활용해서 새롭게 추가되는 캐릭터를 중심으로 한 CG와 함께 적절한 동영상의 삽입으로 기존 유저들의 주의를 환기시키고 있다.



제2차 슈퍼로봇대전 G

패미컴으로 나왔던 게임의 리메이크버전. 슈퍼로봇대전 F와 거의 동일한 컨셉하에 만들어 졌다. CG가 아닌 애니메이션이 중점이라는 것이 차이일까?



모빌슈츠 건담 퍼펙트 1년전쟁

반다이가 거의 뿌리를 뽑겠다는 식으로 나오고 있는 건담 게임들. 거의 1~2달에 하나씩 나오다 보니 유저 입장에서는 뭐가 뭔지 헤갈릴 정도다. 이런 점을 고려해 반다이에서 설정한 포인트는 완전 신작 애니메이션과 리얼사이즈 폴리곤으로 진행되는 전투신. 새로 그린 건담의 명장면들과 폴리곤 전투신을 강조함으로서 매니어들의 관심을 유도하고 있다.



동영상을 중요시

차세대 기종에 들어오면서 비주얼로 게임을 판단하는 사람들이 많아졌다. 이러한 사람들을 타겟으로 게임에 등장하는 애니메이션이나 CG 오프닝을 중심으로 CF를 제작하는 방법.

유구환상곡

고품질의 오프닝 동영상과 함께 마치 인생상담과 같은 질문을 던진다. 마치 그 질문의 해답을 이 게임에서 찾을 수 있다는 식의 메시지를 던지며 각 장면과의 조화를 노리고 있다.



마크로스

올해로 등장한지 15년이 되는 마크로스의 슈팅게임. 전반적인 분위기는 예전에 등장했던 마크로스 극장판을 강조하면서 올드팬들의 관심을 끌려는 시도를 보여주고 있다.



초 광속 그란돌

여성 변신 히로를 주인공으로 한 액션게임. 애니메이션의 이미지 강조를 위해 오리지널 오프닝송과 함께 어지간한 애니메이션을 능가하는 변신신을 보여준다.



아머드 코어

프롬소프트의 야심작인 이 작품의 최대 장점은 현장감 넘치는 멋진 전투신. 때문에 CF도 오프닝 무비로 전후를 마무리하고 중간부분은 긴급 상황을 연출하는 오페레이터들의 목소리와 멋진 전투신으로 채움으로서 메카닉 팬들을 끌려 하고 있다.





코믹성 강조

게임의 내용과는 별 관계 없는 한편의 개그를 만들면서 그 개그를 즐기는 동안 게임이 자연스럽게 인식되기를 노리는 방법. 상당히 효과적이지만 썰렁한 개그일 때는 부작용도 크다.

슬레이어즈 로얄

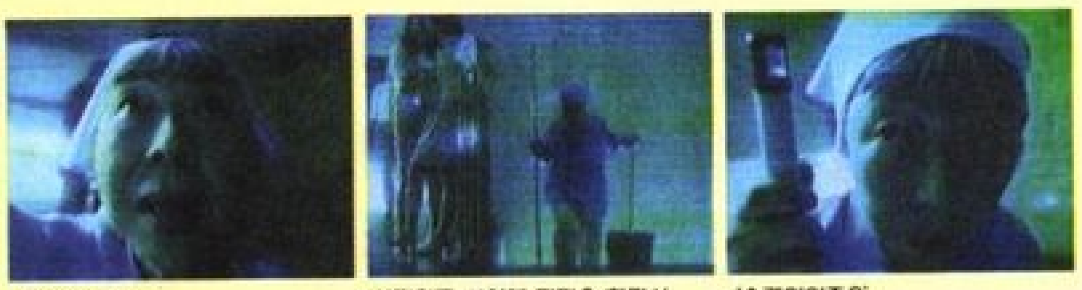
슬레이어즈는 유명 애니메이션을 게임화 한 것이지만 CF에 캐릭터를 이용하기 보다는 코믹한 콘티로 승부한 특이한 경우다. 귀가 어두운 아줌마가 주변의 이야기를 자기 주관으로 알아듣는 과정에서 슬레이어즈의 발매를 안다는 코믹한 설정은 웃음을 전해줌과 동시에 단순한 캐릭터의 나열보다 훨씬 분명한 효과를 전해주고 있다. CF덕분인지는 몰라도 현재까지 새턴 어드벤처로는 보기드문 20만장에 가까운 판매량을 기록하고 있다.



전화받은 직원이 동료를 부른다 '세가타상(씨)!'

지나가던 귀가좀 어두운 청소부 아주머니 '세가새턴?'

상사가 직원을 야단치고 있다. '요쿠네! (잘좀 해)'



'롤플레잉?'

여직원들 사이에 잡담을 하면서 '소레 이야...(어머 싫어)'

'슬레이어즈?'



'SS 전용 롤플레잉게임 슬레이어즈 로얄'

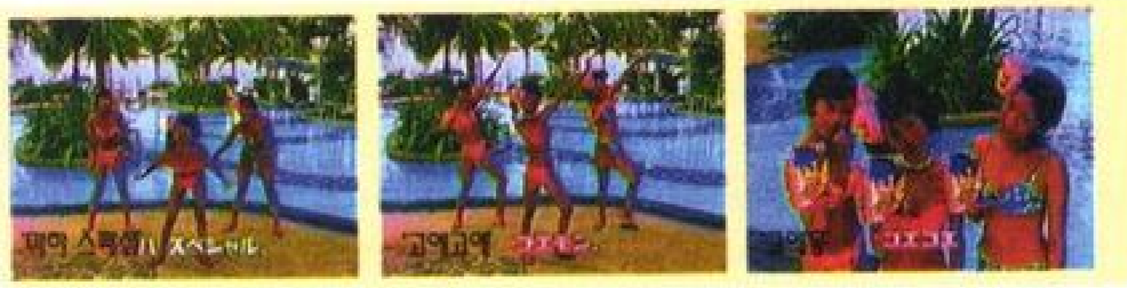
'쯔이니 데타까(드디어 나왔군)'

드래곤 슬레이브? '어얍'

고에몽64

썰렁한 개그를 통한 웃음이 목적. 3명의 수영복 차림의 미녀들이 춤을 추며 CM송을 부른다. 여자들 몸매로 시청자들의 눈을 붙잡은 다음에 고에몽의 얼굴을 보여주는 것이 목적일까? 실소를 금치 못하게 하는 구성.





미스터 본

비트를 기본으로 하는 흥겨운 음악 속에 해골바가지 주인공이 펼치는 여러 가지 액션을 담고 있는데 단순히 게임화면을 나열할뿐 별다른 특징을 보여주지 못하고 있다. 화면구성은 웃음을 목적으로 하고 있지만 별 효과는 없는듯하다. 세가 특유의 미국적 센스가 아직 남아있는 것이 아닐지. 슬레이어즈 같은 식으로만 만들어도 판매고가 될 것 같은데...



토탈 NBA 97

전 버전에서는 NBA선수들을 기용해서 집안에서 농구시합을 벌였던 소니가 이번에는 할아버지들을 대거 기용했다. 목욕탕의 탈의실에 갑자기 등장한 농구공으로 옷갈아입던 할아버지들이 갑자기 농구시합을 벌인다는 황당한 스토리. NBA선수들 저리가라고 할 정도의 테크닉을 보이는 할아버지들을 보여주며 농구는 이렇게 재미있는 게임이란 사실을 강조하고 있다.



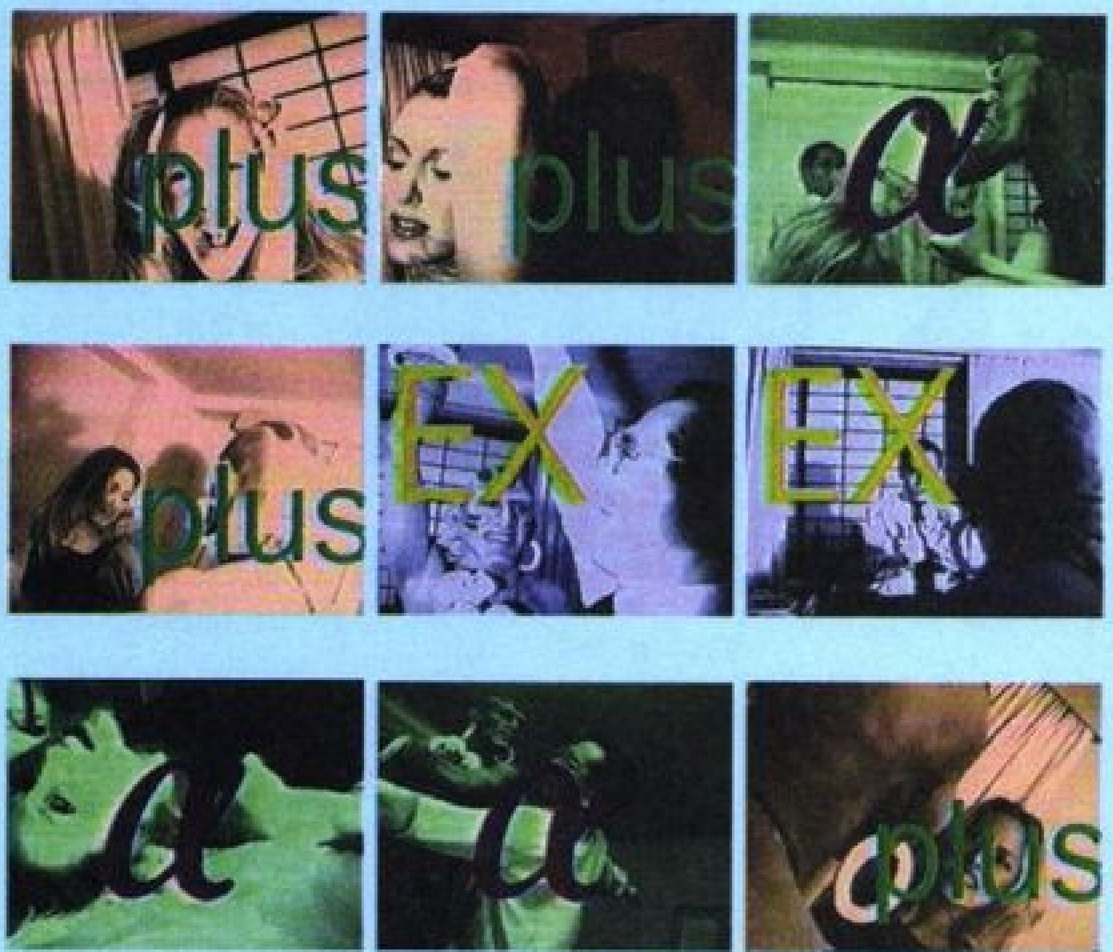
철학적인 CF(?)

간단히 말해 한번봐서 이해되지 않는 CF다. 게임CF로는 세가의 미국쪽 CF가 대표적인 예. 이런 CF가 요즘와서 우리나라에도 많아지는 추세이기는 하지만 게임CF로는 어떨지…

스트리트파이터 EX

달심이 자신 때문에 일어난 부부싸움을 자신이 해결한다는 스토리. 하지만 전체적인 이해가 상당히 상상력을 많이 필요로 한다. 개인적으로는 이해하기 힘든 CF를 별로 좋다고 생각하지 않기 대문에.. 이 흑백사진들을 가지고 스토리를 짐작하실 수 있는 분 한번 나와보시길. 이 흑백사진들은 약 게임장면들과 섞여서 1-2초정도에 지나가 버리기 때문에 녹화한뒤에 조그셔틀을 사용치 않으면 보기조차 힘들다. 예반게리온의 오프닝을 생각하면 된다.





자 스토리 현상 공모입니다(거짓말)

파워풀 프로야구 97 개막판

코나미의 파워풀 프로야구 시리즈는 야구게임의 대명사로 게임팬이면 모르는 사람이 거의 없을 것이다. 그런 만큼 자신들의 신작이 나왔따는 사실을 알리는 것을 최대의 목표로 잡았다. 각양각색의 사람들이 등장하여 배트를 휘두르는 장면을 보여주며 '온다!'라는 말을 되풀이 함으로서 파워풀 프로야구의 신작이 등장한다는 점을 강조하고 있다.



랑그릿사1&2, 4

메사이아가 만든 랑그릿사의 CF. PS의 1&2 와 SS의 4가 거의 동시에 발매된다는 점을 이용해서 한번에 두 마리의 토끼를 노렸지만 결국은 효과를 발휘하지 못 했다. 콘티도 부실한 데다가 썰렁한 개그는 동사자가 속출할 정도다. 랑그릿사 4의 부진도 CF의 역할이 크지 않았을까? 생각없는 CF의 대표적인 예.



기사를 마치며

보통 CF에 가장 필요한 것은 치밀한 기획과 절묘한 센스. 이 두 가지가 적절하게 결합되었을 때 막대한 제작비가 투자된 CF보다도 큰 효과를 가져올 수 있다. 아직 우리나라에서의 게임 TV-CF는 걸음마 수준이지만 머지않은 장래에 현실화 될것이 분명하다. 부디 우리나라의 특성에 맞는 우리의 게임 CF를 TV에서 보고싶은 마음 간절하다.



총평

휴- 예전에도 이렇게 더웠나? 거의 인간의 한계를 느끼게 하는 한달이었다.
이번 달 일본에는 초 기대작이라고 할 수 있는 더비스탈리온이 나왔지만 우리나라에서는 인기가 없고… 분석을 하고 싶어도 유저가 없을 것 같아서 포기하고 말았다. 그밖에 지난달의 작품중 RPG는 전멸. 하지만 황금의 9월을 한 준비기간이라 생각하고 참도록 하자. 지난달의 대작은 단연 스포츠 관계 작품이 많았다. 그 중에서도 눈에 띈 것이 파워프로와 쿨보더스2로 더위를 말끔히 가시게 해 주는데 충분한 작품들이었다. 그밖에도 동급생2가 18금 문제로 즐겨보지 못했던 유저들에게 환영받았다.

게임 비하인드 스토리

플레이스테이션 유니버설?

새턴2에 대한 여러소식이 계속 전해지면서 플스2에 대한 기대도 점점 높아지고 있다. 적어도 16배속 CD가 장착될 것이라 던지, DVD가 채용될지도 모른다든지, 폴리곤을 XXX 만큼 구현할수 있을 것이라든지… 그런 성향은 우리나라나 일본도 마찬가지인데 때맞추어 일본의 게임잡지 쥬게무에 '플레이스테이션 유니버설'의 사진이 등장했다. 이 '플레이스테이션 유니버설'은 실제가 아닌 2000년을 예상한 편집부의 가상 시나리오긴 했지만 성의있는 CG 때문에 마치 실제로 착각할 만큼 잘 만들어져 있었다. 쥬게무가 가상한 PS 후속기종의 특징은 휴대가능이라는 것. 현재 발매되고 있는 휴대용 CDP의 크기로 상당히 귀엽게 만들어져 있다. 그리고 게임보이와 같이 여러색깔 버전이 있다는 설정으로 예상가격은 29800엔! 음… 이런 플스2가 등장해도 상당히 재미있지 않을지.





PS, SFC의 신화는 우리몫이다!

지난 8월20일 소니는 PS가 전세계적으로 2000만대 출하를 달성했다고 발표했다. 이는 지난 3월 19일의 1300만대 출하소식 이후 5개월만의 수치로 평균 매달 140만대를 출하했다는 이야기가 된다. 이 2000만대는 일본 850만대, 북미 640만대, 유럽 510만대의 분포로 전세계적인 호응을 얻고 있으며 소니에서는 이 호응에 힘입어 월 생산량을 연재의 150만대에서 200만대로 올리겠다고 발표했다. 현재 정평있는 일본의 게임잡지인 패미통에 등장하는 월별 하드 판매고를 고려해볼 때 PS의 1달 평균 판매고는 최악이라도 20만대 부근. 히트 소프트가 등장할 경우는 30만대 이상까지도 바라볼 수 있다. 이상의 결과와 연말특수를 감안할 때 일본내에서 연내 1000만대는 무난히 달성될 것으로 보여진다.



소니의 하이비전 최신 모델인 KW-32HDF9(48만엔). 완전 평면시각으로 마치 영화스크린을 보는 듯 하다. 일반영상을 4배 해상도로 만들어주는 이 TV에서 보는 PS의 화면은 과연…

1000만대가 가지는 의미는 무엇인고?

지금까지 SFC와 신세대 기종들은 동등한 위치에 놓여있지 않았다. 게임시장의 절대적인 위치에 있던 SFC, 1600만대라는 사상 유래없는 출하수를 기록했던 SFC에 비해서 신세대 기종들은 고만 고만한 어린애들에 지나지 않았던 것이다. 하지만 PS의 1000만대 돌파는 PS가 드디어 게임계의 맹주였던 SFC의 영역에 진입한다는 것을 의미한다. 발매 만 3년만에 100만대 돌파. 그 거짓말 같은 일이 현실화된다면 소니는 닌텐도를 대신해 게임업계의 새로운 맹주로 우뚝 서게 될 가능성이 높다.

소니 그룹내 지위상승

PS의 성공은 소니그룹 자체에도 큰 비중을 차지하게 되었다. 원래 소니는 트렌지스터 라디오로 시작한 철저한 AV위주의 기업. 소니는 냉장고나 세탁기같은 백색가전에 눈을 돌리지 않고 오로지 고품질의 AV관계 사업에만 힘을 기울여온 회사다. 이러한 소니가 내놓은 게임기인 PS. 사실 소니 자체에서도 처음에는 이렇게까지 성공하리라는 생각은 못했을 것이다. 하지만 일종의 새로운 도전이라 생각했던 게임기 사업에서 이렇게 놀라운 성공을 거두게 되고 PS의 호황에 의해 그룹전체의 순이익면에서도 대단한 효과를 거두게 되자 이제는 전 소니그룹이 PS를 지원하고 있다는 느낌까지 주고 있다. 그 대표적인 예가 게임전용 TV 발매와 함께 이번에 발표된 하이비전&와이드 TV라인업. 지난 달 소니에서는 자사의 와이드 TV라인업을 '베가'라고 불리는 브랜드로 완전히 교체했다. 브라운관식 TV 로는 사상 최초의 완전평면사각을 실현한 이 TV시리즈는 일본에서도 선풍적인 인기를 끌고있는 중인데, 이 TV들이 모두 게임모드를 지원하고 있다는 사실이 눈길을 끌게 한다. 심지어 베가의 최고급 모델이라는 KW-32HDF9에 까지도. 이는 소니가 PS에 쏟는 열성을 보여줌과 동시에 종래의 게임은 애들만 하는 것이라는 인식을 벗어나 모든 사람이 즐기는 것이라는 마인드가 확산되었다는 인식을 증명한다고 할 수 있다.

'사촌이 땅사면 배아픈' 타기종들

현재 일본의 게임시장에서는 PS 독주체제가 계속 유지되고 있다. 사실 이런 상황보다는 3기종 모두가 호황을 누려서 업계를 더욱 키우는 것이 바람직한 상황이겠지만 별로 그렇지를 못하다.

현재 SS는 기대작 소프트들의 예상외 부진이 굉장한 악재로 작용하고 있다. 세가가 상당한 기대를 걸었던 「미스터 본」의 경우 첫주 8000개. 이이노 겐지의 「리얼 사운드」도 30000개라는 부진을 면치 못했고 심지어 세가의 아케이드 이식 작품인 「라스트 브롱크스」조차 첫주에서 8만. 시뮬레이션 RPG의 대작인 「랑그릿사4」도 6만을 넘기지 못했다. 이런 새턴의 총체적인 부진은 일본의 전문가들도 상당히 의외로 받아들이고 있다. 이번의 「미스터 본」의 경우 아무리

편의점 전용소프트라는 것을 감안하더라도 세가에서 내놓은 게임치고 이렇게 부진한 게임이 없었다는 것이다. 현재 새턴에서 가장 자신있게 팔 수 있는 소프트는 18세 추천 소프트라며 심지어 이런식으로 가다가는 SS로 버파 3이식도 힘들지 모른다는 의견(SS를 포기하고 SS2로 내놓을 가능성도 있다는 뜻)을 내놓고 있다.


미스터 본즈, 예상외의 참패를 기록했다

닌텐도의 경우도 대동소이. 현재 일본에서는 전혀 회복의 기미를 보이지 않고 올해내 발매가 확정된 소프트 중에도 그다지 대단한 기대를 걸만한 소프트는 보이지 않는다. N64의 미국에서의 호조와 「포켓몬스터」를 비롯한 게임보이 시장에서의 성과로 명맥을 유지하고 있기는 하지만 일본시장문제는 「젤다」,「마더3」와 64DD의 발매만을 기다리고 있는 상황이다.

거인 스퀘어의 위력

이러한 상황에 기름을 붇고 있는 것이 스퀘어의 최신 행보다. 사실 현재 PS의 호황은 스퀘어의 힘 없이는 불가능했던 일. FF7의 폭발적인 파워가 없었다면 지난 겨울 PS의 절대적 우위는 기대하기 힘들었을 것이다. 그런데도 만족하지 않은 스퀘어는 현재 신들린 듯한 라인업 발표를 계속하고 있다. 올해내 발매를 계획하고 있는 작품만 해도 「프론트미션2」, 「프론트미션 얼터너티브」, 「아인핸더」, 「패러사이트 이브」, 「제노기아스」, 「초코보의 이상한 던전」 등 6개. 1달에 1작품이 넘는 추세다. 스퀘어가 처음 PS로 들어오면서 말했던 1년에 20타이틀 발매가 점점 가시화 되고 있는 것이다. 게다가 현재 제작에 들어간 것으로 알려지고 있는 「FFⅧ」등 계속 새로운 라인업 발표가 이어질 것으로 예상되기 때문에 항상 스퀘어에 대한 팬들의 관심은 최고조일 수밖에 없다.



스퀘어의 신작 제노기어스

스퀘어의 타이틀 하나는 다른 중소업체 타이틀 10개 이상의 파워와 광고효과를 가지고 있다는 것을 감안할 때 스퀘어의 존재는 타 업체들에게 거대한 벽으로 느껴지기에 충분하다. 게다가 현재 스퀘어의 장비와 자금, 인재들, 현재의 발매 스케줄 등을 감안할 때 다른 업체와 스퀘어의 차이는 점점 벌어질 수밖에 없다는 것이 엄연한 현실이기 때문에. 과연 올해 12월 스퀘어의 대작 소프트들과 맞서서 싸울 타기종 소프트들이 무엇일지 궁금해지는 시점이다. 이번에 반다이가 발표한 슈퍼로봇대전F의 분리발매가 연말의 대작 소프트 부족을 걱정하는 세가와 이익추구를 목적으로 하는 반다이의 이해가 결합된 것으로 보는 시각도 있다.

예상되는 소니의 연말전략

이러한 상황을 극복하기 위해 세가는 새턴2의 정식 발표, 닌텐도는 64DD의 발매를 계기로한 반전을 노리고 있다. 하지만 올해안으로 1000만대 돌파를 목적으로 하고 있는 소니가 반대전략이 없을 수 없는 일.

우선 예상할 수 있는 것이 SS2 에 대항해서 PS2의 스팩을 발표할 가능성이다. 현재 PS가 잘팔리고 있는 상황에서 그럴리 없다고 보는 시각도 있지만 닌텐도가 N64의 발표를 늦춤으로 해서 입은 손해를 감안할 때 생각보다 빠른 발표가 있을 가능성도 있다. 하지만 이보다 현실성있는 대책은 PS의 가격인하일 것이다. 현재 일본에서는 PS, SS공히 19800엔 이라는 정가지만 아끼하바라의 판매가를 보면 PS는 18000엔정도, SS는 19000엔정도의 가격(8월초 가격)을 받고 있다. 이는 여러 이유를 생각할수 있지만 PS의 양산효과 때문에 상점으로 넘기는 가격이 낮아졌다고 보는 것이 가장 타당할 것이다. 전에도 한번 말한 적이 있지만 소니는 이미 올해 초에 PS를 13000엔정도에 팔아도 이익을 남길 수 있는 체제로 들어섰다. 월간 200만대 생산체제로 들어서고 미국판매용 PS도 일본과 같은 5501기종으로 바꿔버린 지금 양산효과가 극대화되어 상당한 수지개선이 이루어 졌을 것이다. 이를 무기로 대폭의 가격인하를 통해 N64보다도 낮은 가격을 만들어 경쟁의지를 꺾어놓으려고 하지 않을지.

하여튼 PS가 과연 SFC의 옛 명성을 극복할 수 있을 것인지, 한번 눈여겨 관찰할 만한 일임에는 틀림없다.

이달의 주목 라인업

아인핸더


100p

스퀘어가 보내는 슈팅의 최고 기대작. 적에게서 무기를 빼앗아 사용한다는 특이한 설정으로 종전 슈팅의 파워업 아이템이 가지는 스토리상의 치명적 결함을 극복했다.

프론트미션2


104p

전작이 었던 프론트미션의 여러 가지 단점을 극복한 새로운 2탄. 완전 3D폴리곤으로 만들어진 캐릭터가 자유롭게 벌이는 전투신은 대단히 박진감이 넘친다. 그밖에도 현실에 배경을 둔 리얼한 무기설정등이 메카닉 매니어들을 만족시킬 듯 하다.

매지컬 데이트



108p

일단 보드게임과 연예시뮬, 액션게임의 요소를 적절히 조합했다는 아이디어가 주목할만 하다. 전반적인 캐릭터 디자인도 우수하고 이벤트시의 연출도 훌륭하다. PS로의 초월이식도 충분히 생각할수 있다.

스퀘어가 당긴 신 RPG의 깜짝탄

제노 기아스



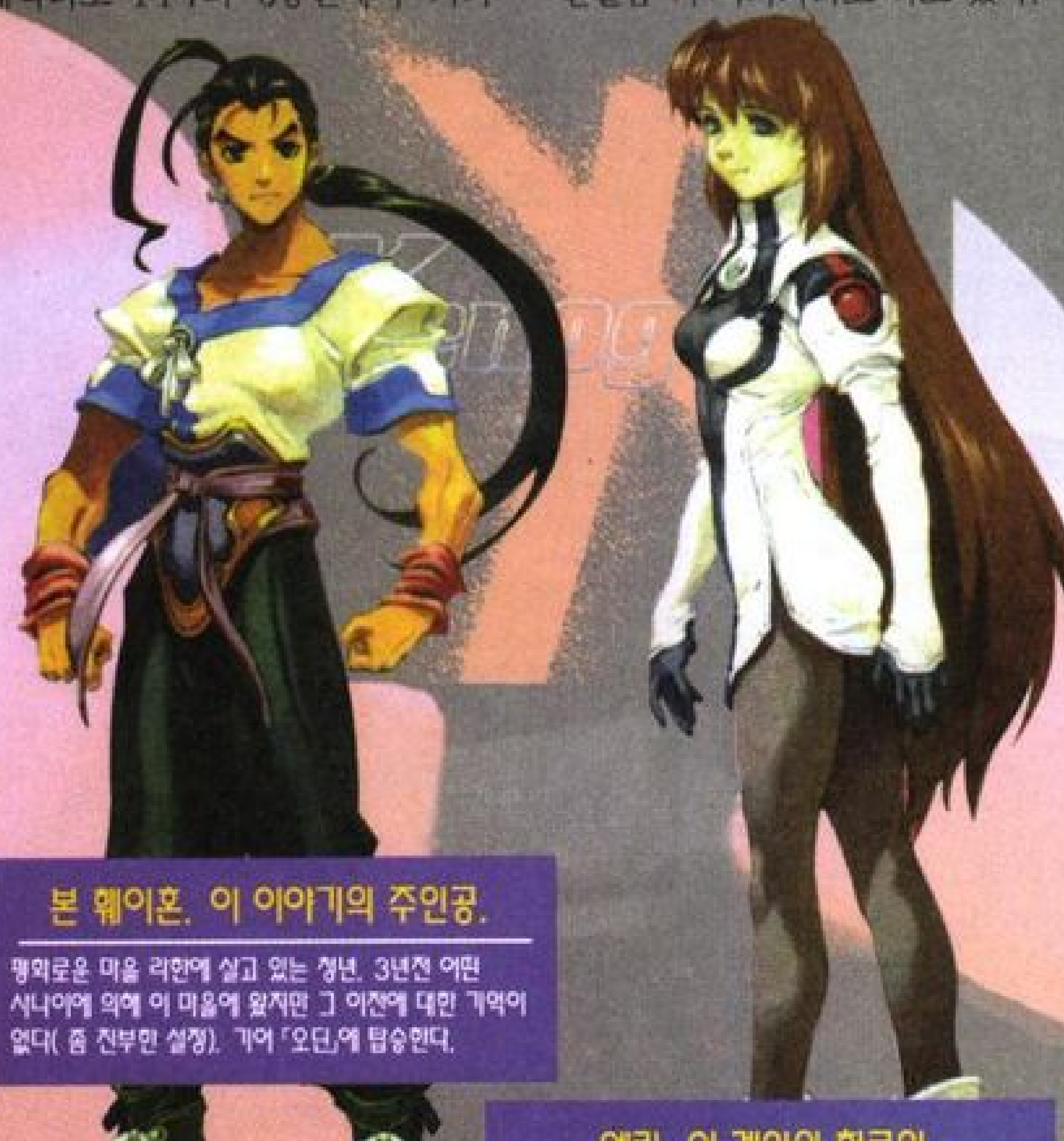
FF, FFT, 사가프론티어의 연속히트로 PS RPG의 새로운 역사를 구축해 가고 있는 스퀘어. 하지만 거기에서 만족할 수 없었는지 이번에는 완전히 새로운 형식의 RPG를 내놓으려 하고 있다. 스토리와 기획은 완전 오리지널. 스퀘어의 이 깜짝 직격탄을 챔프 독자들은 막아낼 수 있을 것인가?

■ 제작사: RPG ■ 장 르: 스퀘어 ■ 발매일: 97년 겨울 ■ 발매가 :미정

스퀘어 RPG의 새로운 가능성

이번에 발표된 제노기아스는 일단 캐릭터 디자인에서부터 종전 작품과 차이를 보여준다. 지금까지의 스퀘어 RPG의 경우 FF나 사가시리즈에서 보았던 것처럼 극화풍의 캐릭터 디자인이 많았던 것이 사실. 하지만 제노기아스의 캐릭터는 완전 애니메이션풍의 캐릭터로 종전과는 완전히 선을 달리하는 모습을 보여주고 있다. 게다가 필드의 캐릭터도 FF7의 3등신에서 거의 인간과 등신대로 바뀜으로서 CG나 애니메이션에 등장하는 캐릭터와 필드의 캐릭터간의 위화감을 줄였다. 게다가 스퀘어는 이 작품에서 CG 와 애니메이션을 모두 도입해 캐릭터들의 심리묘사가 필요한 연출신에서는 애니메이션을, 메카닉이 등장하는 스펙터클한 장면에서는 CG를 사용함으로서 FF에서 시도했던 동영상과 게임의 일체화에 한걸음 더 다가가려고 하고 있다.

FF7을 즐긴 유저들의 불만 사항중 하나가 배경이 CG 라서 화려하기는 하지만 이동가능한 장소가 확실하게 구분되지 않는다는 것이었다. 그 반면 이번 작품의 배경은 FF7에 비해 훨씬 평범한 모습을 보여주고 있어서 혹시 스퀘어가 퇴보를 한 것이 아니냐는 생각을 가지는 사람이 있다면 그것은 큰 착각. 이 작품의 배경은 모두 3D 폴리곤으로 만들어진 입체공간으로 360도 회전이 가능하다. 사실 지금까지 그런 작품들이 있긴 했지만 화면을 돌리는 각도가 제한되는 경우가 많았다. 하지만 이 작품에서의 모든 배경은 매 1도씩마다 세밀하게 조절할 수 있는 사상 유래없는 수준인 것이다. 이것은 필드맵과 서브맵에서 모두 적용되는데 필드맵의 경우 공기원근법이 적용되어 있어서 실제와 같이 멀리있는 것은 잘 안보이게 처리되어 있다.



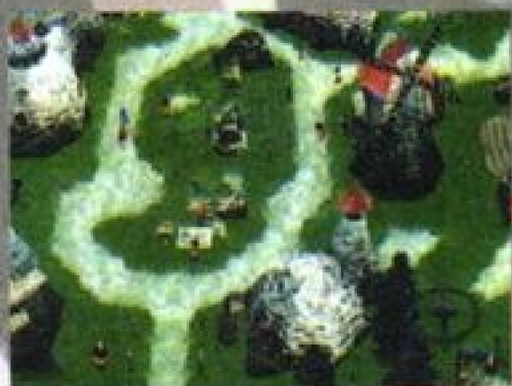
본 훼이혼. 이 이야기의 주인공.

평화로운 마을 라한에 살고 있는 청년. 3년전 어떤 사나이에 의해 이 마을에 왔지만 그 이전에 대한 기억이 없다(좀 진부한 설정). 기어 「오딘」에 탑승한다.

에리. 이 게임의 히로인.

군사대국 출신이라는 것외에는 의문에 싸여 있다. 여성형 기어에 타지만 기어의 이름도 불명.

완전 360도 회전하는 배경





맵의 각도는 자유자재로 조절된다



월드맵에서는 공기원근법을 사용. 멀리있는 것은 잘 보이지 않는다



에이리어의 전체를 볼 수 있는 미들맵. 이 화면에서도 이벤트가 벌어진다



○ 이런 배경이 움직인다니...

이 작품의 큰 특징중 하나가 바로 이 기어의 존재. 기어는 고대 문명의 유물로 주인공들이 타고 다니는 거대한 로봇을 말한다. 이 기어들은 보통 땅에서 파내어서 사용하게 되는데 오랫동안 방치되었던 관계로 움직이기 위해서는 별도의 동력장치를 필요로 한다. 이러한 기계를 사용할 수 있다는 것으로 보아서 이 시대의 문명은 상당한 수준일 것으로 생각되고 주인공이 사는 마을은 예전의 모습을 유지하고 있는 것으로 짐작해 보건데 나라사이의 문명수준에 상당한 차이가 있는 것으로 보인다.

기어라는 로봇의 등장



웨이가 조종하는 기어. 기어는 발굴한 고대병기에 추가 장갑을 붙인 것인 형태로 부품교체를 통한 파워업이 가능하다. 등뒤의 날개로 보아 비행이 가능할지도...



정체불명의 기어. 외관에서 풍기는 여성적인 이미지로 보아 에리가 탑승하는 것이 아닐지. 전체적으로 보아 오딘보다 기동성을 중시한 타입인 것 같다.

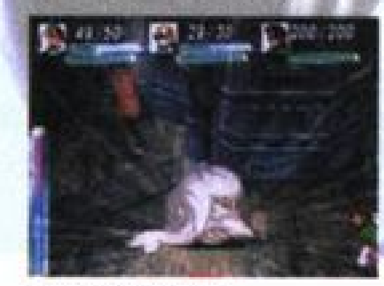
전투는 2가지로 분류

RPG에서 전투는 빼놓을 수 없는 요소. 이 게임에서의 전투는 주인공이 기어를 탔을 때와 타지 않았을 때로 완벽하게 구분된다. 기어를 타지 않았을 때는 통상 RPG와 액션게임을 융합시킨 전투를, 기어를 탔을 때는 마치 대전격투와 같은 감각의 전투를 즐길 수 있다. 일반 전투의 경우는 HP 밑의 게이지로 알 수있듯이 FF식의 액티브 타임 배틀이 될 것 같고 필살기의 사용은 연속버튼 입력으로 결정된다. 물론 타격기뿐만 아니라 각종 마법들도 존재. 반면 기어를 사용하는 전투는 인간만의 힘으로는 싸울 수 없는 거대한 몬스터나 다른 사람들이 사용하는 기어와 싸울 때 사용될 것으로 보인다. 어느쪽이 메인이 될지는 아직 분명치 않지만 사람끼리의 전투가 메인이 되고 기어를 이용한 전투는 필드에서 벌어지는 것이 아닐지...

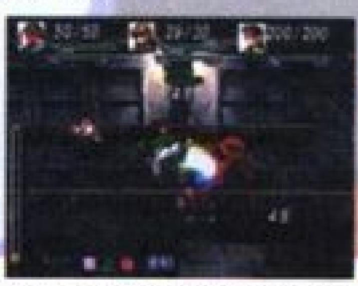




멋진 검의 잔상은 어지간한 격투게임을 능가한다



기공은 일종의 마법



던전내의 전투장면으로의 변환은?



마을은 이런 식이다

공격의 기본 시스템 소개



일단은 방향키로 행동을 결정한다. 기공은 아마 이 세계의 마법을 말하는 듯하다



버튼으로 공격종류를 선택, 외실표가 많을수록 공격력이 높다

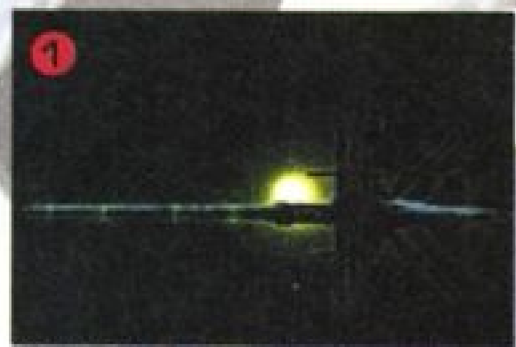


화면밑에 등장하는 커맨드를 입력한다

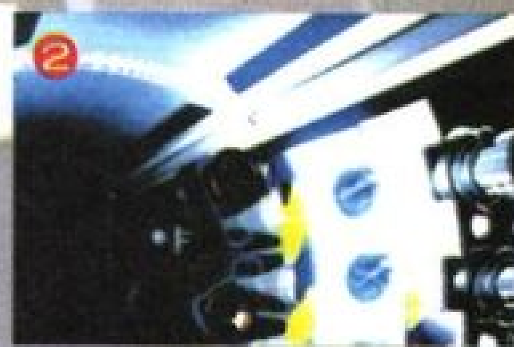


입력에 성공하면 기술이 발동!!

화려한 오프닝



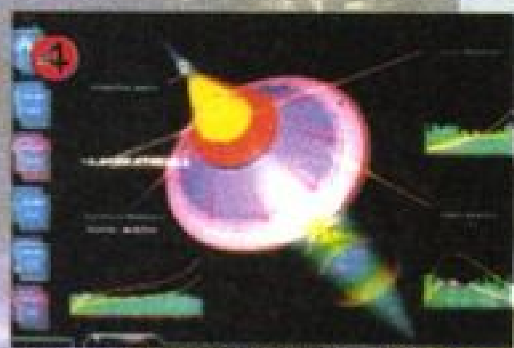
먼 옛날, 전장 100KM를 넘는 초거대 이민선에 돌개 이상이 발생했다



누군가에 의한 내부로부터의 습격



결사 응전을 해보지만



입력에 성공하면 기술이 발동!!상황은 점점 악화만 되어간다



결국 수뇌부는



결사 응전을 해보지만



입력에 성공하면 기술이 발동!!상황은 점점 악화만 되어간다

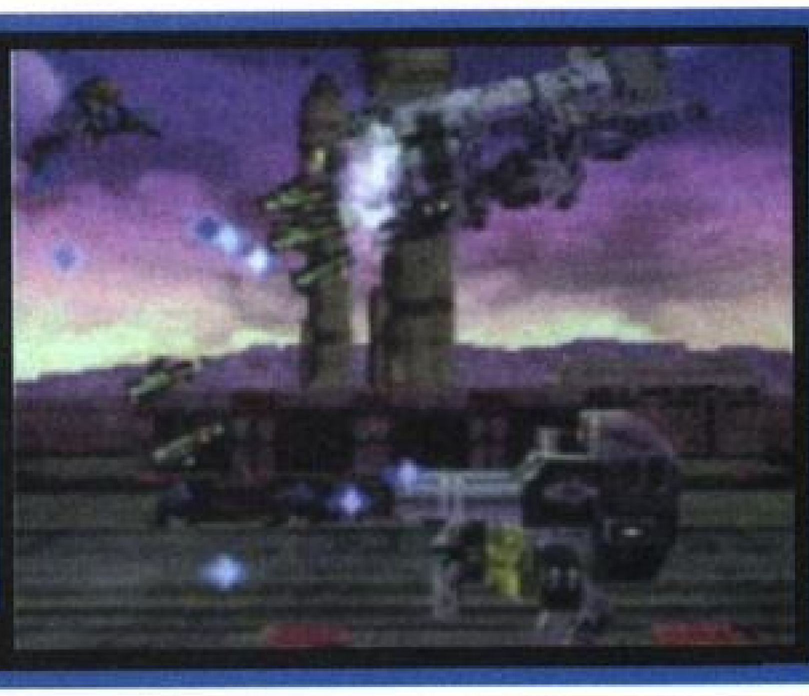


© 1997 SQUARE

추가 기체들의 전격 공개

아인 핸더(EINHÄNDER)

스퀘어의 첫 본격슈팅으로 관심을 모으던 아인핸더의 발매일이 10월 16일로 결정되었다.
발매일의 결정과 동시에 발표한 특급 정보들에는 팬들을 놀라게 할만한 요소가 충분한데...



■ 제작사: 스퀘어 ■ 장 르: 슈팅 ■ 발매일: 97년 10월 6일 ■ 발매가 : 5,800엔

세레네의 신무기가 드디어 완성!

독립 월면국가 세레네와 통합지구연방 조돔의 지구의 패권을 다투는 결전이 계속되던 도중 조돔군에게 대항하기 위한 새로운 무기들이 개발되었다. 지금까지 사용되던 아군의 기체인 엔디미온 Mk Ⅱ이외에도 2종류의 새로운 기체인 「아스트라이어」와 「엔디미온 마크 3」가 완성된 것이다.



엔디미온 마크 2
(Endymion FRS MK Ⅱ)
SODOM CODE :
EINH NDER TYPE Ⅱ

지금까지 몇번이나 등장한 적이 있는 세레네군의 대표적인 표준 전투기. 3개의 건포드를 탑재할 수 있고 상황에 따라 알맞게 사용할 수 있는 이 기체는 어떤 국면을 맞이하든 유연하게 대응할 수 있다. 하지만 능숙한 조정을 필요로 하기 때문에 초심자에게는 좀 어려운 감이 있다. 반면, 베테랑 파일럿은 오히려 '화력이 너무 약하다'고 느끼고 있어 그것에 대처할 만한 새로운 기체가 제조되고 있다. 실제 게임 중에는 건포드의 교체를 마음껏 즐길 수 있는 기체이기도 하다. 자코 적에서부터 보스까지 폭넓게 대응할 수 있는 표준기라고 할 수 있지만 뛰어난 솜씨를 가지고 있는 플레이어라면 뭔가 부족하다는 느낌을 받을 지도 모른다.



아스트라이어
(Astraea FGA MK Ⅰ)
SODOM CODE :
EINH NDER TYPE Ⅳ

중장갑화된 조돔군에 대항하기 위해 종래보다 더욱 센 화력을 장비할 수 있게 된 것이 바로 이 「아스트라이어」이다. 그런데 이것을 조정하려면 고도의 테크닉이 필요로 하기 때문에 지휘관 및 에이스 파일럿이 아니면 조종하기 힘들다. 실제 게임 중에는 기체 상하에 2개의 건포드를 동시에 장비할 수 있기 때문에 엔디미온과 비교하였을 때 월등한 공격력을 가지고 있다고 할 수 있다. 하지만 조작 체계가 복잡하고 건포드의 탄수에 항상 신경을 쓰지 않으면 안된다는 점에서 이 기체는 상급자에게 더욱 어울린다고 볼 수 있다. 물론 보스전에 있어서는 최대의 효력을 발휘한다.



엔디미온 마크 3
(Endymion FRS MK Ⅲ)
SODOM CODE :
EINH NDER TYPE Ⅲ

계속되는 전투로 숙련된 많은 파일럿을 잃어버린 세레네군이 초년병 파일럿이라도 별 문제없이 움직일 수 있도록 개조한 이 기체는 보다 조작이 쉬워졌고 화력도 증대했다. 실제 게임 중에는 고정적인 무기인 머신 건이 파워 업되어 있어 건포드 없이도 어느 정도 싸움이 가능하다. 단, 건포드를 항상 1개밖에 탑재할 수 없기 때문에 보스전에서는 건포드 선택에 있어서 신중을 기해야 한다.

적의 건포트 탑재 메카닉의 구조를 밝힌다



바디 유니트
엔진 유니트라는 별명을 가지고 있다. 비교적 큰 유니트라도 공격하기 쉽도록 되어 있는데 내구성을 어느 정도 가지고 있다. 또 적에따라서는 파괴에 의해 모두 뒤섞여 버려 건포드 유니트까지 부서지는 경우도 있다. 적을 잘 본 후 공격하도록.

건포드 유니트
건포드를 장비할 수 있는 유니트. 코어 유니트를 파괴하면 건포드를 탈취할 수 있는데 이곳을 공격하면 건포드는 파괴되고 만다.

아머 유니트
가장 단단한 부분으로 주요한 부분을 지키기 위해 두꺼운 장갑으로 이루어져 있다. 이곳을 파괴하려면 오로지 쏘는 길밖에 없지만 건포드의 캐논은 이것을 일격으로 파괴할 수 있다.

코어 유니트
적의 중심부에 해당하는 중요한 유니트. 이곳을 파괴하면 적은 행동할 수 없게 되며 건포드를 장비한 적인 경우에는 이 때 탈취가 가능하다. '코어'는 초록색을 발하고 있는데 어느 적이든 반드시 존재한다. 또 라이어트는 아머를 통과해 코어에도 대미지를 줄 수 있다.

신기체 아스트라이어의 8가지 공격 포메이션

공격력을 극도로 강화시킨 에이스용기종인 아스트라이어는 건포트의 구성에 따라 가지각색의 공격 편성이 등장하게 된다.

격투전형 (GLADIATOR TYPE)

윗 날개에는 헤지호크(대장수용 폭뢰), 아래 날개에는 블레이드 등 양쪽 모두 사정 거리가 짧은 건포드를 장비한 예. 적에게 접근하지 않으면 공격할 수 없지만 그 위력은 실로 굉장하다. 적의 공격에서 생기는 빈틈을 노리다가 한순간에 접근하여 동시에 복합적으로 대미지를 주는 방식으로 특히 보스전에 유효한 구조라고 할 수 있다.



전방에 출현한 보스에 대해 블레이드로 확실하게 대미지를 준다

근접전형 (DOGFIGHT TYPE)

윗 날개에는 충전형 라이오트, 아래 날개에는 연사형 발칸이라고 하는 꽤 특수한 구조를 보이고 있다. 자코 적에게는 발칸을, 장갑이 두꺼운 적에게는 완전히 충전된 라이오트를 마음대로 구사한다면 대부분의 지역에서 효과를 거둘 수 있을 것이다.



발칸으로 적을 해치운 뒤 라이어트로 내구력 있는 중형기를 상대한다

타격형 (STRIKE TYPE)

건포드를 가지고 있는 적으로부터 그 건포드를 확실하게 뺏을 수 있는 구조이다.
두꺼운 장갑으로 이루어진 적에 대해서는 먼저 관통하는 힘이 센 캐논으로 장갑 부분을 파괴한 다음 표출된 코어 부분을 발칸으로 확실하게 파괴한다. 이 방법을 사용하면 별 무리 없이 건포드를 얻을 수 있다.



장갑 파괴 후 발칸으로 완전 마무리!

강습형 (ASSAULT TYPE)



자코가 많이 출현하는 이런 장면에서 큰 도움을 준다

집중형인 발칸을 윗 날개에, 확산형인 스프레더를 아래 날개에 장비하여 각각의 약점을 보완시킨 구조. 전방에 사각 지대가 없는 탄막을 칠 수 있기 때문에 자코 적이 많이 출현하는 지역에서 특히 유리하다고 할 수 있는데 통상 이 장비를 이용해 앞으로 진행해야 할 것이다.

중포형 (HEAVY GUN TYPE)

상하 모든 날개에 캐논을 장비하여 진행 방향에 나타나는 적을 전멸시킬 수 있는 구조.
앞서 소개한 강습형보다는 유효 지역이 좁다고 할 수 있다. 하지만 탄도 위에 있는 적에게 주는 대미지는 강력하여 보스전에서도 굉장히 유효한 구조이므로 적극적으로 사용해 보도록.



전방에서 대량으로 출현한 자코에게 캐논을 연사

대지공격형 (BOMBER TYPE)



헤지호크로 아래쪽 적을, 그레네이드로 보스를 공격하자

헤지호그를 아래 날개에 장비하여 그레네이드와 함께 대지공격을 중시한 구조. 자코 적과 함께 복합적인 공격을 걸어오는 보스에게 사용하면 좋다. 반대로 통상 전투 때에는 오히려 힘든 전투가 될 수도 있다.

복합영격형 (GUN · AAM CPMPLEX TYPE)

윗 날개에는 워스프를, 아래 날개에 발칸을 장비시켜 대공영격을 할 수 있도록 한 구조. 먼저 먼거리에 있는 적을 워스프로 록온 하여 영격한 후 이어서 남은 적을 발칸으로 전멸시킨다. 여러 곳에서 적이 출현하는 지역에서 특히 유효하다.



발칸으로는 불가능한 위치에 있는 적에게 먼저 헤지호그로 공격

중화력형 (GRENADIER TYPE)

화력을 특히 중시한 구조로 보스전에서 효과 만점. 전체적으로는 워스프로 집중 공격하면서 동시에 그레네이드를 병용하여 적에게 엄청난 대미지를 준다



전방에 출현한 보스를 공격하면서 동시에 그레네이드로 유도탄을 파괴한다

신 등장 보스사진 공개







© 1997 SQUARE

스퀘어와 춘소프트의 환상적 궁합

초코보의 이상한 던전



춘소프트의 대표 시리즈중 하나인 이상한 던전시리즈의 최신작이 PS로 발표된다. SFC의 마지막을 화려하게 장식했던 방랑의 시렌의 후속작 발표에 팬들의 관심이 집중되고 있다.
춘소프트와 스퀘어, 반프레스토가 합작하는 이 작품은 과연 우리에게 어떤 모습으로 등장할 것인가?

제작사: 스퀘어 | 장 르: RPG | 발매일: 97년 겨울 | 발매가 : 미정

FF의 캐릭터들이 이상한 던전에 집결!!!

지난달의 소문추적에서 소개했던 것 처럼 이 소프트는 반프레스토의 캐릭터 디자인으로 스퀘어가 제작하고 이상한 던전시리즈의 아버지라 할 수 있는 춘소프트의 나까무라씨가 감수를 맡은 작품이다. 독자적인 센스와 절묘한 게임성을 자랑하는 이상한 던전 시리즈와 스퀘어의 자본력과 기술이 결합한 형태인 이 작품은 이상한 던전시리즈의 새로운 시작을 알리는 신호탄이 될 것임에 틀림없다.

초코보의 장비 아이템





○ 안장이라면 사람이 타는데 필요한 물건일텐데...

던전의 3차원화

이번작품에서 전작의 팬들이 가장 첫눈에 알아볼 차이점은 바로 맵이 3D로 바뀌었다는 점이다. 한정된 공간에서의 순간적인 판단을 중요시 하는 이 게임에서 맵의 3D 화는 한층 전략성을 높여줄 것으로 기대된다. 그리고 필드에 각종 서랍이라던가 기계들이 등장하는 것이 보이는데 사물의 조사를 통한 아이템 획득이나 이벤트 발생등도 생각할 수 있다.



선반에서 아이템 발견

초코보의 다양한 액션

게임에서 초코보의 공격수단은 다리를 이용한 킥이나 머리를 이용한 박치기. 당연히 무기는 발에 장착하는 발톱종류가 되고 머리테와 안장같은 아이템을 장비할수도 있다. 그리고 초코보에게도 마을이 존재해서 모험에서 무사히 돌아오면 마을은 전보다 더 발전하게 된다.

머리좋은 초코보의 화려한 마법

초코보는 땅에서 줏은 두루마기를 읽음으로서 각종 마법을 발동시킨다. 그중에서도 우리를 한층더 놀라게 하는 것은 바로 소환마법까지 사용할 수 있다는 사실. FF시리즈에 뒤지지 않는 화려한 마법연출은 왜 춘소프트가 스퀘어와 합작을 생각했는지를 짐작케 한다. 지금까지는 등장하지 않았던 새로운 소환수의 등장을 기대해 보자.





○ 시바. 종래의 아줌마에서 멋진 아가씨로

○ 리무우 할아버지 다이어트가 필요할 듯한데..



마법은 두루마기를읽음으로서 발동된다

전투는 액티브 배틀?

최신공개된 화면사진을 보면 초코보와 적 캐릭터 아래에 게임지가 하나씩 붙어있는 것을 볼수 있다. HP는 화면위에 표시되므로 아마도 이 게이지는 FF7 의 액티브 배틀식의 게이지가 아닐까 생각된다. 재빠름에 따라 움직이는 순서가 바뀌는 액티브 배틀요소의 도입은 한층더 전략성을 높여줄 것으로 기대된다.





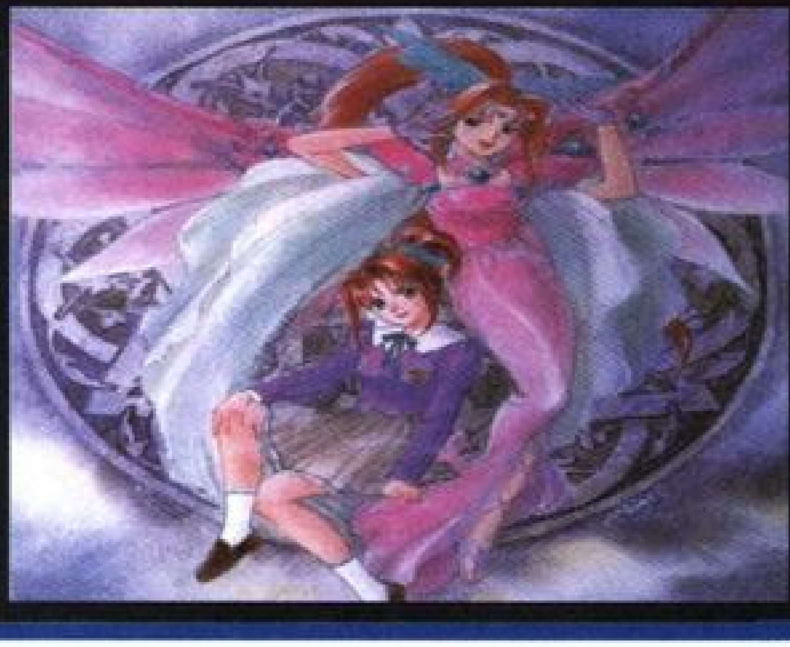
© 1997 SQUARE

마법소녀를 키우는 게임?

미사의 마법 이야기

마법나라의 위기를 구하기 위해 선택된 소녀 미사. 마법 소녀의 애니메이션에 단골로 등장하는 요소를 가득 갖고 있으면서도 조금 색다른 육성 시뮬레이션의로 탄생한 게임이 등장한다.

■ 제작사: 새미　■ 장 르: 육성시뮬레이션　■ 현지 발매일: 미정　■ 현지 발매가 :미정



마법의 나라에서 선택된 소녀를 성숙한 마법사로!

요술공주 세리로 시작된 현대를 무대로 한 마법소녀 시리즈는 많은 팬들을 확보하고 있는 인기 장르. 요즘들어 세일러 문으로 다시 붙은 이 인기에 편승하려는 본격 마법소녀 육성 시뮬레이션이 등장한다. 주인공은 초등학교 6학년 여학생 미사. 활달하고 명랑한 소녀는 잠을 자다 마법나라의 마 지막 여왕에게서 마법 나라의 위기를 구해달라는 꿈을 꾸게 된다. 그리고 그녀 앞에 여왕의 요정인 피림이 나타난다. 플레이어는 미사를 옆에서 지켜보는 피림이 되어 그녀를 성숙된 한 사람의 마법사로 키우는 것이다.



오프닝의 퀄리티는 상당히 높다



여러가지 수행을 통해 멋진 마법 소녀로

정의의 히로인에서 아이돌까지 5개의 스토리

게임의 기간은 총 4년. 우선 1년간 미사를 키우는 초등학생편에서 시작되는데 그때의 패러미터에 따라 그 후 중학생편으로 진행할 때 스토리가 5개로 분기되는 멀티 시나리오를 채용하고 있다. 현재 알려져 있는 것이 정의의 히로인, 아이돌, 연애물 등이다. 또한 해외를 무대로 활약하는 이야기도 있을 듯하다.



라이벌과의 이벤트도 빼놓을 수 없는 요소다

이 작품의 캐릭터 디자이너인 다카다 아케미씨는 요술공주 밍키와 함께 마법소녀 시리즈의 제 2전성기를 이끌었던 작품인 마법천사 크리미 마미(우리나라에서는 요술공주 새롬이 라는 이름으로 방영)의 캐릭터 디자인을 맡았었다. 다카다씨는 크리미 마미 이외에도 번덕쟁이 오렌지로드와 패트레이버 시리즈로 우리나라에서도 많은 인기를 끌고 있는 만큼 국내 팬들의 큰 호응을 기대할 수 있을 듯하다.

다카다 아케미 일러스트의 타로트 카드

초회 한정판에 보너스 상품







캐릭터 소개



미사

생기 발랄한 초등학교 6학년생. 좋아하는 음식은 문어구이. 낮잠을 좋아하는데 일단 잠들면 폭탄이 떨어져도 일어나지 않을 정도다. 어느날 꿈속에서 마법나라의 여왕 잔느에게 도움요청을 받아 마법나라를 구하는 마법소녀가 되기로 결심한다



휘림

마법나라의 요정. 플레이어의 분신이다



하루꼬

미사의 친구. 성격은 대단히 얌전하다. 누구나가 좋아할 타입. 공부는 잘하지만 운동과 남앞에서 뭔가를 하는 것을 싫어한다.



지마

미사의 동급생. 성격이 제멋대로이고 프라이드가 높은 공주병자. 사람을 가지고 노는 것이 주특기로 아이라고는 생각되지 않을 정도로 영악하다.



게이꼬

미사의 새로운 담임 선생. 약간 피해망상증 경향이 있다



© 1997 SAMMY

드디어 발매 직전

프론트 미션2

발매를 한달 뒤로 앞둔 지금. 다음달에는 총력 공략이 들어갈 예정이다(연기만 안된다면...).
자 이번달에는 전투 스킬 시스템과 스테이터스 이상 장면. 그리고 신공개 일러스트 등에 대해 소개해 보도록 하겠다.

■ 제작사: 스퀘어 ■ 장 르: 시뮬레이션RPG ■ 현지 발매일: 9월 25일 ■ 발매가 : 6800 엔



스킬 시스템의 전모

스킬이란 각 캐릭터가 몸에 익히고 있는 특수한 테크닉을 말하는데 전작이었던 프론트미션에서는 캐릭터에 따라 정해진 스킬을 익힐 수 있고 그 스킬을 가지고 캐릭터의 특성이 정해졌었다. 이번 세컨드에서는 배틀스킬과 오너스킬이라는 두가지 스킬이 등장한다. 게다가 이번에는 스킬을 장비하지 않으면 아무리 익히고 있더라도 전혀 사용되지 않는 시스템이 되었다. 참고로 한번에 장착할 수 있는 스킬은 3가지.



배틀 스킬

이 스킬은 전투시 적에게 직접적 대미지를 주는 스킬을 말한다. 레벨업에 다라 익혀나가게 되는데 스킬의 형태에 다라 근거리형, 원거리형, 격투형으로 나뉜다.

ex
- 타겟 (근거리형) 공격의 명중률을 높여준다
- 데드앵글 (근거리) 적 캐릭터의사각을 돌면서 공격한다
- 홀브레드 (원거리)1번공격으로 가지고 있는 탄알을 모두 써버린다
- 파이널 스트라이크: (격투) 펀치에 의한 공격력을 높여서 명중한 파츠를일격에 박살내 버린다

오너 스킬

전장에서 파일럿의 지명도를 표시하는 이 오너 스킬은 장비하고 있는 스킬의 종류에 따라 자신의 주위에 있는 유니트에게 다양한 효용을 미치게 한다. 단, 배틀 스킬과는 달리 적에게 대미지를 직접 주지는 않는다.



오너스킬이 작용되는 범위에 있으면 스테터스에 표시된다

ex
- Snatch 범위내에 존재하는 적 유이트로부터 아이템을 뺏을 수 있다.
- Skill Up 범위내의 아군 유니트가 전투시 배틀 스킬을 보다 쉽게 발동시킬 수 있다.
- Skill Down 범위내의 적 유니트가 가지고 있는 배틀 스킬의 발동이 어려워진다.
- Cure 범위내에 존재하는 아군 유니트의 스테이터스 이상을 회복시킨다.
- Counter Break 범위내에 있는 적 유니트의 반격을 봉해버리는 효력을 가지고 있다.

각종 신병기들

슈네케 A338 S9b 디러젠트



EC독일의 병기 회사인 슈네케사가 만든 소형 장갑차. 경쾌한 조종성과는 어울리지 않게 단단한 바디를 가지고 있는 것이 특징.

마세루 인더스트리 PVA-05a 커룰-a



기체 중앙과 후반부에 모두 3개의 가변 노즐을 가지고 있고 수직이착륙이나 공중전시 특수 기동으로 사용된다.

센더 OSV-08a 틸덴-a



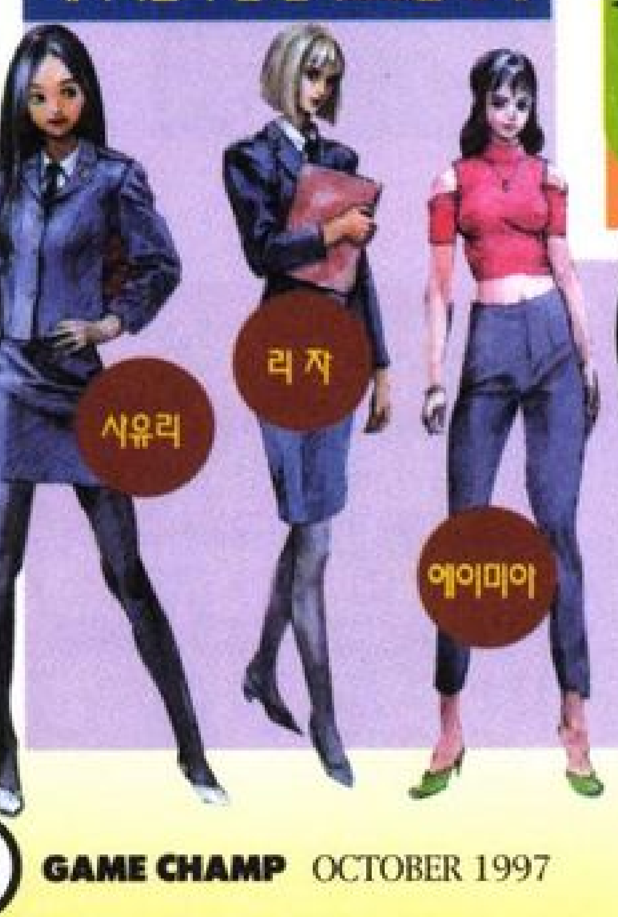
130mm캐논포 2개, 7mm오토 캐논 1개를 장비할 수 있는 대형 병기.

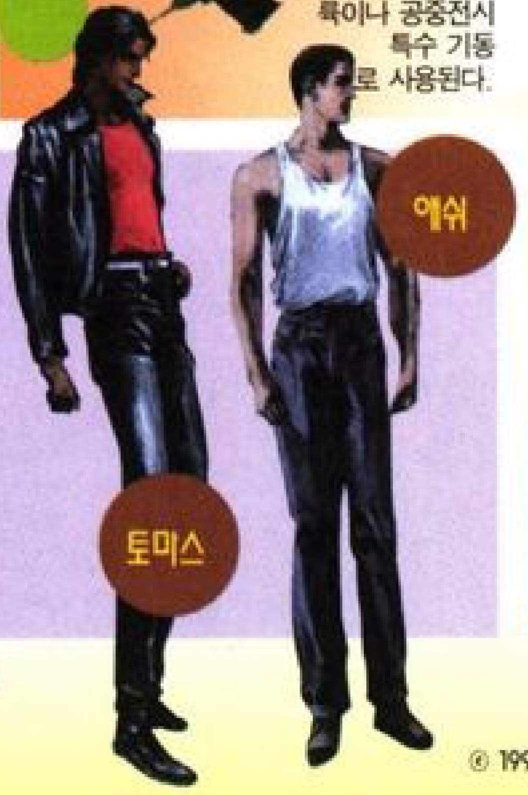
바레스트로 SP10a



지원포트라고 불리며 전장에서 아군 유니트에게 보급정비를 해 주는 로봇의 일종이다.

캐릭터들의 신 일러스트를 소개





스테이터스 이상

전투 중에 어떤 조건이 성립되면 유니트의 스테이터스에 이상이 생기는 경우가 있다. 이것을 '스테이터스 이상'이라고 부르는데 그 이상 종류에 따라 유니트는 불이익을 당하게 된다.



스턴 (Stun)

방어를 포함하여 모든 행동이 불가능해진다



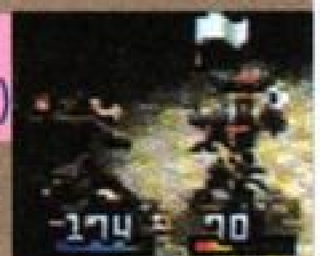
테러 (Terror)

이 상태에서는 이동과 회피만 가능하다



패닉 (Panic)

행동할 때 소비되는 AP가 평상시보다 더 필요하다.



항복 (Surrender)

모든 행동이 불가능해지지만 HP를 회복하면 원상태로 돌아오는 경우도 있다.



© 1997 SQUARE

드디어 정식 타이틀 결정

노엘 La neige(라 네쥬)



코발트 블루색의 하늘, 뭉게뭉게 피어오르는 구름 그리고 에메랄드빛 바다. 색채가 폭발한 듯한 원색의 세계. 유미와 료는 치사토의 큰아버지가 경영하고 있는 리조트 호텔에 초대받아 난생 처음으로 신나는 경험을 했다. 그것은 파도 위를 나무 잎처럼 둥실둥실 떠다니는 보디보드. 마음껏 웃고 떠들는 소리와 시원한 바람 소리, 그리고 남국의 태양에 검게 그을린 몸에 흘러내리는 샤워 물줄기가 하얀 해안가에서 넓게 넓게 퍼졌다.

■ 제작사: 파이오니아LDC ■ 장 르: 연애 시뮬레이션 ■ 현지 발매일: 미정 ■ 발매가 : 미정

오프닝 스토리 소개 -A.D.2014 겨울-

서기 2014년 겨울. 우아한 고도의 분위기가 감도는 일본 카마쿠라역에서 이야기는 시작된다. 내리쬐는 여름 태양 밑에서 시작된 전작 「노엘」. 이번에는 조금 바뀌어서 겨울을 느끼게 하는 오프닝이 되어있다. 얼어붙은 북풍과 눈이 가득한 세계에서 플레이어에게 어떤 따뜻한 만남이 전개될까...


뒤에 올 2사람은 지각하는 모양


급히 서드르는 료


치사또는 동생을 마구 구박하는데


료는 겨우 도착


버스출발 1분전에 골인


즐거운 여행의 시작

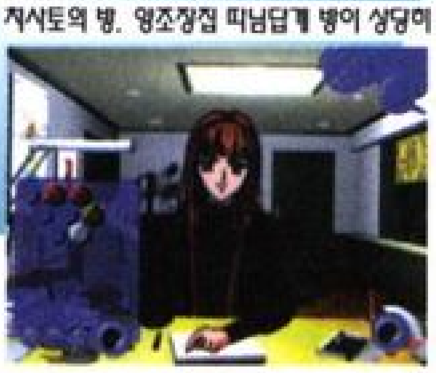
주인공들의 방을 공개

이번에는 지난호 이어서 나머지 주인공 2명의 대화화면을 공개한다.

라네쥬란?

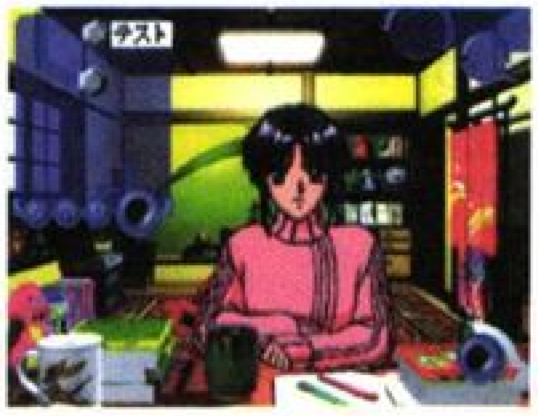
서브 타이틀인 La neige는 프랑스말로 눈(雪)이라는 뜻이다. 지난호에서 밝힌 것 처럼 이번작품에서의 무대는 겨울. 아직 정확한 임은 알 수 없지만 주인공과 여주인공들이 모두 고3이란 설정과도 중요한 관계가 있다고 한다.


치사토의 방. 영조장집 따님답게 방이 상당히 고풍적이다


료의 방은 산뜻한 현대식. 깨끗한 인상을 준다

회화모드를 재현해 보자

우선은 이야기 상대를 결정해서 그 여학생의 비주얼폰으로 전화를 건다.



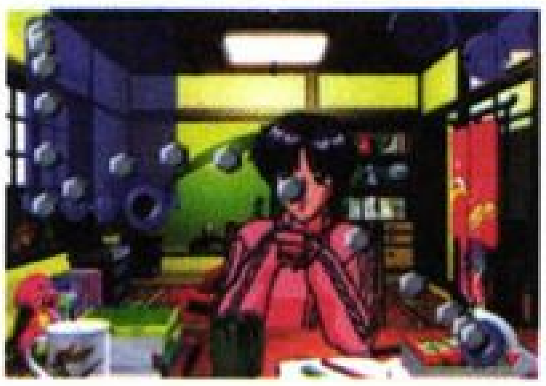
화면 왼쪽 위의 조금 색이 다른 틀 안에 있는 것이 "회화 볼".

여기에서 상대에게 묻고 싶은 것을 선택한다.



예를 들어 테스트(テスト) 볼을 고르면 화면 오른쪽 밑의 "보이드"에 빨려 들어간다.

그러면 테스트에 관한 이야기를 보다 상세히 해 준다. "결과는 아직 모르겠지만 열심히 했어"라고



상대의 질문에 따라 풀 안에 새롭게 영어(英語)의 볼이 추가된다. "좋아해(好き)"를 선택하면 볼은 풀 안의 Y를 경유해서 보이드로 향한다.



© 1997 PIONEER LDC

고교생활의 교재를 그리는 새로운 연애 시뮬

만나고 싶어서
Your amiles in my heart



도끼메끼에 이은 신세대 연애시뮬레이션으로 주목받고 있는 「만나고 싶어서」. 그런데 얼마전 발매된 WIN95용 소프트 「두근두근 놀람상자」에 이 게임에 대한 각종 정보가 소개되었다. 이번달에는 그 정보에 근거해서 추가 캐릭터와 함께 게임의 프롤로그 부분을 소개하도록 하자.

■ 제작사: 코나미 ■ 장 르: 연애 시뮬레이션 ■ 현지 발매일: 98년 봄 ■ 현지 발매가 : 미정

신캐릭터 대거 소개

니노미야 지나(애칭: 미꼬)

주인공 맞은편에 살고 있는 쌍둥이 자매 중 언니. 인기가 꽤 높지만 특정한 남자와 교제한 적은 없다. 약간 어리숙한 것이 흠이라면 흠이다

니노미야 이시꼬 (애칭: 치짱)

언니보다 약간 보잇슈한 편. 남녀 상관없이 모두 자기를 좋아한다고 생각하고 있다. 약간 모자란 듯한 언니가 유일한 걱정거리

니노미야 지나(애칭: 미꼬)

주인공보다 한 살 아래로 도화학원 이사장의 딸. 자칭 '도화 3인방'의 리더적인 존재 (하지만 다른이들은 바보 3인조라고 부르고 있다). '연애'에 대해 환상을 가지고 있다

니노미야 이시꼬 (애칭: 치짱)

3인방 중 가장 보통 여자아이. 중학교에 들어오면서 나머지 2명을 만났으며 3명 중에서 언니같은 역할을 한다. 가정에서도 3남매의 첫째

쿠스키 토모미 (애칭 토모)

3인방 중 한명. 카나코와는 죽마고우로서 부잣집 딸이긴 하지만 별로 티를 안낸다. 무슨 일을 해도 실수를 연발하는 등 약간 멍청한 면도 있으며 남자와 얘기할 때 얼어버린다

아이하라 히비키 (애칭 비키)

연예인을 꿈꾸고 있는 여자아이. 품행이 방정하며 밝은 성격의 소유자이다. 어릴 적부터 어머니에게 발레 렛슨 받았지만 노래는 별로... 한번 웃으면 그치질 못한다

신조 아야 (애칭 아이)

어릴 적 어머니를 여읜 탓에 말이 거칠고 성격도 남자같지만 어머니 대신 가사일을 돌보고 있다. 사찰에서 살고 있으며 숙부가 그곳에 있는 도장에서 검도를 가르치고 있다

미요시 나오토

주인공과 라이벌 관계이면서 친구이기도 한 동급생. 모든 여자에게 눈독을 들이고 있다. 만능 스포츠맨이면서 머리도 좋고 게다가 매너 만점이기 때문에 피해자가 속출하고 있다

새롭게 도입되는 「애칭 시스템」

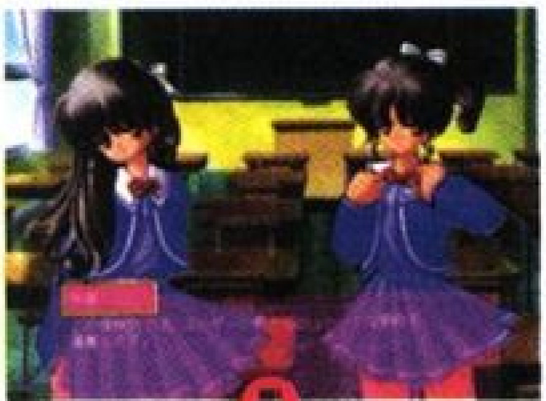
일본에서는 흔히들 친해지면 미국처럼 이름대신 애칭을 부르게 되는 경향이 있는데 이 게임에서도 이 방식을 도입했다. 주인공의 애칭은 고등학교 입학하는 날 니노미야가 플레이어에 자동으로 지어주는데 만약 애칭이 마음에 들지 않으면 변경할 수도 있다. 게다가 놀라운 것이 그 애칭을 직접 목소리로 불러준다는 것. 지금까지의 연예시뮬의 경우 주인공의 이름을 지나쳐 버리는 것이 대부분이었는데 비하면 상당한 발전이다. 코나미가 주인공의 이름을 불러주기 위한 시스템의 개발을 하고 있다는 것은 전부터 알려져 있었는데 그 전단계로 보면 될 것 같다. 이 애칭은 여자아이와 주인공간의 사이를 짐작할 수 있게 해주는데 나중에 사이가 나빠지면 애칭을 듣기가 힘들어 진다.

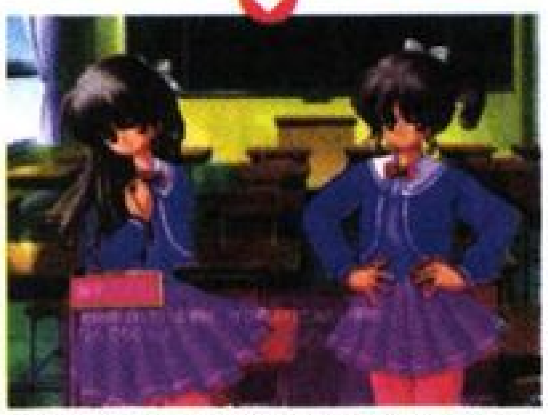


화면 오른쪽에 시계가 보인다. 혹시 타임 테이블이 필요한 것일까?

「동작 시스템」이란?」

도끼메모의 경우 화면의 캐릭터가 보여주는 리액션은 눈을 깜빡인다거나 입이 움직이는 것 정도였지만 이 게임에 등장하는 여자 아이들은 대화를 나누면서 손으로 머리를 쓸어 올리는 등 회화 중에 독특한 동작을 보여 준다. 때문에 회화 장면이 보다 리얼하고 또 신선함까지 느낄 수 있다. 또 감정의 기복에 따라 그 상황에 맞게 동작이 변하는 것도 주목할 만하다.





캐릭터의 움직임은 부드러운 애니메이션으로 표시된다

프롤로그

고교진학을 앞둔 봄방학중 주인공은 미국에 있는 아버지에게서 한통의 전화를 받는다. 미국에서 사귀게 된 부부와 의견이 맞아서 그집 딸인 마이와 주인공과의 혼담이 결정되었다는 황당한 내용의(웬 전 근대적인...). 그런데 3년뒤에 만날 그녀는 자그마치 170KG의 체중을 자랑하는 아가씨였던 것이다. 쇼크를 받은 주인공이 무슨 생각을 했을까는 당연.
「내 상대는 내힘으로 찾고야 말겠어!」



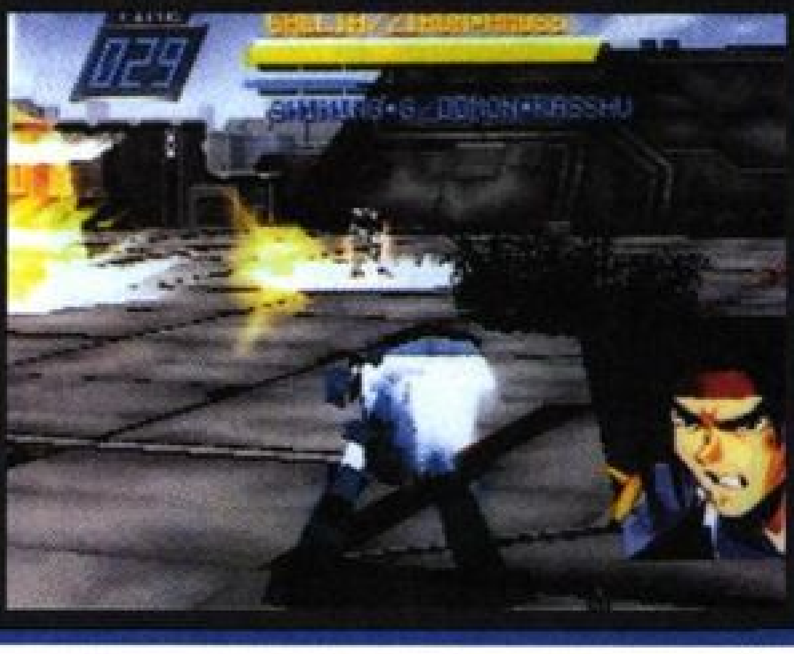
© 1997 KONAMI

로봇대전만으로는 만족할 수 없다

리얼 로봇 파이널 어택

건담과 단바인, G건담과 Z건담의 대결같은 실제로는 성립될 수 없는 로봇들의 성능비교를 직접 실험해볼 수 있는 게임이 등장한다. 지금까지는 리얼로봇배틀X 라는 가명을 가지고 이야기되던 이 작품이 드디어 정식명칭과 함께 완벽한 3D로 우리들 앞에 모습을 드러낸 것이다.

■ 장르: 3D 슈팅 ■ 제작사: 반프레스토 ■ 발매일: 97년 12월 예정 ■ 발매가 : 6,800엔



대전격투 성격의 로봇 슈팅

지금까지 로봇 애니메이션을 소재로한 액션 게임 중에서 건담 시리즈를 따를 만한 게임은 없었다. 하지만 이제 이「리얼 로봇 파이널 어택」으로 인해 예전의 이야기가 되어버렸다.

로봇과 배경이 모두 폴리곤으로 그려진 이 작품은 완벽한 3D공간 내에서 쏘기, 베기, 구르기 같은 애니메에 등장하는 대부분의 액션을 구사하게 됨으로서 전투시에 대단한 현장감을 살릴 수 있다. 게다가 '슈팅 게임'이긴 하지만 1대1로 게임이 전개되기 때문에 격투 액션에 가까운 느낌으로 플레이할 수 있고 화면분할을 통한 대전은 물론 통신 케이블에도 대응된다.


현장감 넘치는 전투연출


드래그너의 다연발 로켓이 단바인을 덮친다

커트인과 음성의 채용

마치 로봇대전 시리즈를 슈팅화 한 것같은 성격의 이 게임은 신슈퍼 로봇대전에서 주목을 받았던 커트인 시스템이 채용되어서 필살기 사용할 때 파일럿의 얼굴이 함께 표시된다. 육성의 지원은 당연한 일. 그리고 커트인은 여러 표정이 준비되어 있어서 적절한 용도로 보시 된다.


X건담과 단바인사이에 섬광이 교차된다

선라이즈 리얼 로봇 총출동

이번 작품에 등장하는 아군로봇은 총 10대로 Z 건담, 엘가임, 단바인등 지금까지 선라이즈에서 만든 리얼타입의 로봇이 총 출동한 것과 같은 작품이다. 게다가 신 슈퍼에서 등장했던 R 1.2.3가 등장하는 것은 물론 지금까지의 로봇대전에서는 등장하지 않았던 로봇들도 많이 등장하는데 그들을 중심로 여러분들게 소개해 보도록 하겠다.


필살기 사용할 때 화려한 효과가...



샤이닝 건담「G건담」

네오 재팬 대표의 MF. 프로그램 관계상 사격 무기를 거의 가지고 있지 않지만.. 무시못할 존재이다. 건담 파이터는 도몬 카슈. 사진은 갓 건담이다.



D-1커스텀「드래그너」

달의 독립을 선언하는 통국가 기가노스에서 망명한 과학자가 가지고 온 병기로 파일럿은 켄.



엘가임「엘가임」

주인공 다바 마이로드가 타는 A급 헤비메탈. 왕가 비전의 기술이 쓰여졌다.



건담 엑스 디바이더「건담X」

게임에는 처음 등장하는 기체. 파일럿은 가로드 런. 초병기 사테라이트 캐논에 크게 파손된 건담 엑스(GX)를 고쳐 더욱 강하게 무장시킨 기체다. 같은 무기로 바꿔 빔 머신건과 디바이더 등의 병기를 장비하고 있다.



워커 갤리어 (form「자븐글」)

프로그램 후반부에 등장한 자븐글 타입의 개량형 후계기. 가솔린으로 움직이며 미사일 되받아치기가 특기다. 파일럿은 지론 아모스.



© 1997 BANPRESTO

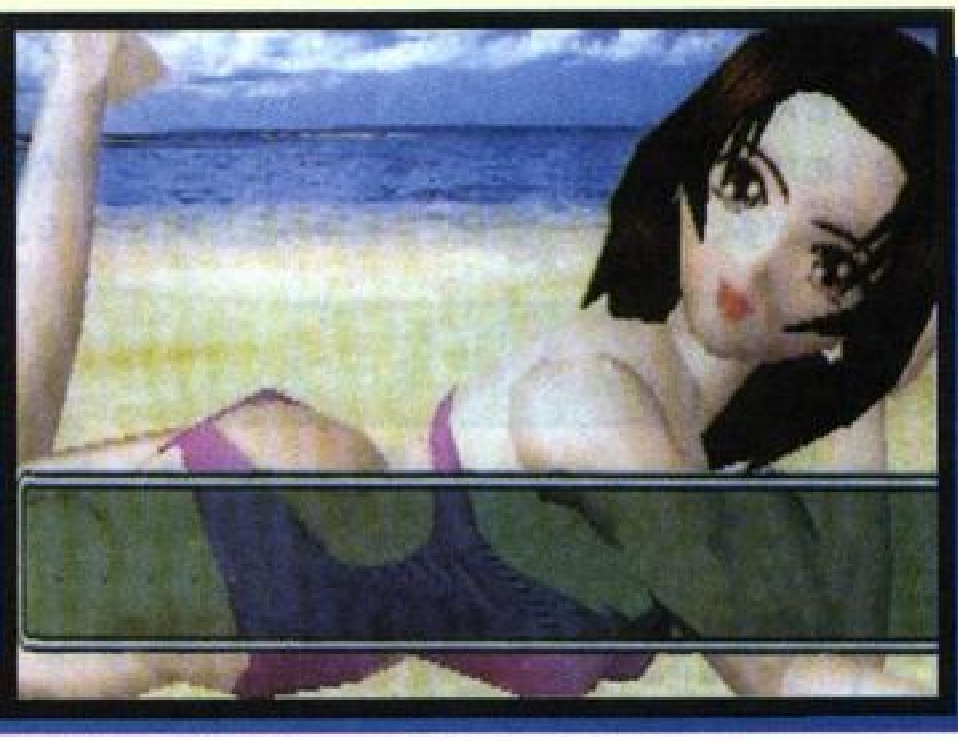
타이토의 연애 액션게임 이식!!

매직컬데이트

두근두든 고백대작전

폴리곤 여고생과 설레이는 데이트를 체험할 수 있는 게임. 여러가지 어려운 점이 많지만 사랑이 아름다운 것은 그런 난관이 있기 때문이 아닐지! 자, 그럼 진정한 사랑을 향해 출발!!

■ 제작사: 타이토 ■ 장 르: 보드 슈팅 연애 액션 시뮬레이션(?) ■ 현지 발매일: 97년 가을 ■ 현지 발매가 : 5,800엔



3명의 미소녀와의 아름다운 데이트!

타이토가 아케이드용으로 발매하여 상당한 인기를 끌었던 이 게임이 드디어 플레이 스테이션으로 발매된다. 3인의 폴리곤 여고생과 데이트를 즐길 수 있는 이 게임은 '시스템 11'으로 만들어진 만큼 PS로의 이식이 당연한 것이어서 많은 사람들이 관심속에 기다리고 있었는데 드디어 정식 이식이 발표된 것이다. 게다가 업소용의 완전이식은 물론 3개의 오리지널 모드가 추가돼 아케이드용를 뛰어넘는 화려한 내용으로 탈바꿈 했다.



각종 선택과 게임을 통해 호감도를 올린다

다양한 모드의 다양한 즐거움

아직 즐겨보지 못한 독자들을 위해 각 모드를 간단히 설명해 보자.

아케이드 모드

일단 기본 진행은 보드게임. 주사위의 결과에 따라 해당되는 칸에 잇는 미니게임을 진행하여 그를 이용해 여자와의 친밀도를 높여간다. 그리고 목적지에 도착하면 일전 시간동안 그녀를 자유롭게 촬영하는 것이 가능. 최종 목표는 크리스마스 파티에서 고백에 성공하는 것이다.



① 데이트 상대를 결정



② 목적지를 선택



③ 각종 미니 게임에 도전



④ 목적지에 도착하면 촬영 이벤트가 발생

댄스 모드

여학생들의 화려한 스텝을 볼 수 있는 모드. 우선 좋아하는 여학생을 한명 선택하자. 의상도 곧 정해지면 드디어 댄스 스타트! 경쾌한 사운드에 맞춰 여학생이 춤추기 시작한다.

이 때 시점을 자유자재로 변화시킬 수 있으므로 여러가지 시도를 해서 베스트 포지션을 찾아보자.



사진은 타이밍이 중요하다

포토 스튜지오 모드

아케이드 모드에서 출현하는 촬영 이벤트를 즐길 수 있는 모드. 댄스 모드와 마찬가지로 좋아하는 여학생에게 좋아하는 의상을 입히고 촬영할 수 있다. 이 모드에서 촬영한 사진은 앨범 모드에 정리해 둘 수 있다.



시간이 얼마없다. 빨리 좋은 사진을...

3명의 귀여운 여학생들

이치죠지 아유미



서브리나 여학교의 3학년으로 18세. 피아노 치는 것이 취미. 쓰리 사이즈가 89, 59, 88 나이스 몸매.

미도리가와 레이



성엥여자고등학교 1학년 15세. 취미는 실 모으기. 조금 고독한 분위기를 띠는 여학생.

후유노 카스미



사립천월학교 2학년 17세. 취미는 별다른 것이 없다. 검은 머리와 헤어밴드가 매우 귀여운 인상. 모범생인 것 같다.



© 1997 TAITO

스코어에 따라서 전개가 바뀌는 새로운 RPG

아산시아

마장의 주박

초기 RPG의 설정을 따른 새로운 형식의 RPG가 등장한다.
'효과적으로 괴물을 쓰러뜨리고 높은 점수로 맵을 클리어한다'에 주안을 둬 몇번이고 반복해서 클리어 하도록 만들어진 이 게임은 오래간만에 올드 팬들에게 향수를 느끼게 해 줄것이다.

■ 제작사: 엑싱엔터테인먼트 ■ 장 르: RPG ■ 현지 발매일: 97년 11월 하순 ■ 현지 발매가 : 5800엔



전략성 중시의 판타지 RPG가 새롭게 등장!

항상 새로운 도전을 시도하는 회사인 엑싱이 이번에 내놓은 작품은 원조 RPG를 연상케하는 색다른 분위기의 판타지 RPG. 플레이어는 주인공인 검사 토더. 칼바리언이 되어 세계에 흩어져 있는 친구들을 모아 마왕 켈데오스의 부활을 저지시키기 위해 끝없는 전투를 계속해 나간다. 게임은 전체 8면의 맵을 클리어하는 것으로 진행되는데 플레이할 때마다 몬스터 배치와 거리 위치, 보스 캐릭터가 있는 동굴 등이 자동 생성되는 시스템을 채용하여 신선한 기분으로 몇번이라도 플레이를 즐길 수 있다.

또한 스토리에 따라 게임을 진행하는 '스토리 모드' 외에 스토리 모드에서 클리어한 맵을 몇번이라도 플레이할 수 있는 '배틀 모드'도 준비되어 있다.

고정관념을 타파한 세계관과 캐릭터

게임의 무대가 되는 대륙 '아산시아'는 중세 유럽을 기반으로 한 검과 마법의 판타지 세계이다. 그곳에는 인간이외에도 하프링과 드와프라는 데미휴먼(악인종) 종족도 있어 수많은 왕국이 존재하고 있다. 이야기는 왕도 스팩틀에서 왕국 근위사단장 카키스의 살해미수사건이 발생하는 것에서 시작한다. 이 사건이 마계의 왕 켈데오스의 부활을 꾀하는 마도사 사릴스의 짓인 것을 알아챈 카키스는 사건 현장에서 만난 검사 토더와 함께 사릴스를 쓰러뜨리러 여행에 나선다.



진행에 따라 선택 캐릭터도 늘어나는 듯

스코어에 따라 전개가 바뀐다

이 게임의 특징은 맵 클리어 후에 스코어가 표시되는 시스템에 있다. 이것은 몬스터를 쓰러뜨린 수와 순서, 클리어에 걸린 시간(행동할 때마다 카운트되는 게임 안의 시간) 등에 의해 변화한다. 이 스코어에 의해 게임 전개에도 영향을 미친다.



플레이 점수는 항상 기록된다



캐릭터 소개



코린. 브랜디

수행중인 견습 검사

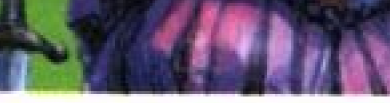
카키스의 손자. 어렸을 적 양친을 잃어버리고 할아버지 밑에서 검을 배웠다.



미란다 잼

자신에게 맞는 검을 구해 정처없이 떠도는 용병전사

활을 사용해 싸우는 도적 출신의 여자 용병. 검술이 서툰 것은 자신에게 맞는 검이 없기 때문이라고 생각하고 있다. 전설의 마검을 찾아 여행을 떠나는 도중 토더와 만나게 된다.



이모터 하이델혼

전설의 단검의 주인

삐에로처럼 보이지만 그래뵈도 하프링족의 족장. 일찍이 마왕을 봉인한 '12용사' 중 한사람이었다.



토더. 칼바리안

굉장한 힘을 숨기고 있는 검사

근위사단의 검사로 본작의 주인공. 정의감에 넘치지만 중요한 판단이 필요한 장소에서는 연약해지는 단점도 있다. 감정의 기복에 따라 괴력을 발생케하는 능력이 있지만 본인은 전혀 알지 못한다.

© 1997 XING / E.O. imagination

웨이브 레이스를 능가하는 제트 레이싱!

제트모토(JET MOTO)



아케이드의 체감 게임중 가장 인기있는 장르는 레이싱이다. 자동차를 운전하는 것이 레이싱 게임의 대부분을 차지하고 있지만 최근 색다른 형식의 레이싱 게임들이 등장, 큰 인기를 끌고 있다. 모터 바이크(오토바이) 경주를 주제로 한 게임도 그중 하나인데 대형 게임센터에는 빠지지 않고 놓여 있을 만큼 많은 유저들이 즐기고 있다. 이러한 이색 레이싱 게임들이 가정용 게임기로도 활발히 이식, 개발되고 있는데 얼마전 N64용으로 발매된 웨이브 레이스도 그중 하나이다.

■ 제작사: 워 호크 & 트위스티드 ■ 장 르: 레이싱 ■ 발매일: 발매중 ■ 발매가 : 60,000원

새로운 타입의 신감각 레이싱 게임

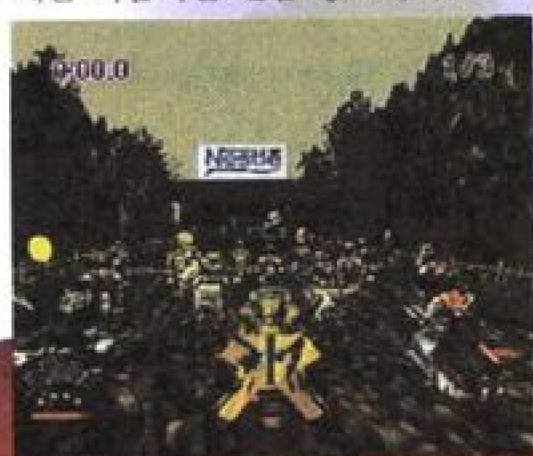
대부분의 레이싱 게임은 자동차를 운전하는 것이기 때문에 추월감, 드리프트 등을 즐길 수 있지만 약간 단순한 면이 있다. 이에 비하면 오토바이 레이싱 게임은 독특한 재미를 지니고 있는데 오토바이만이 가지고 있는 운전 감각과 동체를 기울이며 운전하는 것이 그것이다. 이러한 것들은 아케이드 대형 체감머신만의 장점인 실제감을 최대한 느낄 수 있도록 만드는데 PS용 제트 모토는 L, R 버튼을 사용, 감각을 최대한 살렸다. L, R 버튼은 제트 모토에서 가장 중요한 중심 이동 버튼이다.



시원스런 게임 화면

최대 20대 참가

제트 모터는 한 코스에서 최대 20대의 바이크가 경합을 벌인다. 10여대의 차량이 달렸던 지금까지의 레이싱 게임들에 비하면 엄청난 스케일이다. 20여대의 바이크는 서로 격렬한 몸싸움을 하며 코스를 달리게 되는데 머신을 기울이며 고속으로 달리는 바이크 경주이므로 코너워에서의 몸싸움은 게임의 승패를 가름지을 만큼 중요하다.



20대의 바이크가 동시에 출발한다

스릴 넘치는 코스 대거 등장

처음 게임을 시작하면 3개의 코스가 보인다. 오프로드, 수상 레이스 등 개성있는 코스들이 준비되어 있는데 코스의 성격에 따라 다른 레이스를 펼쳐야 하기 때문에 게임에 들어가기 전 그 코스에 대한 연구가 필요하다.



점프대 등장!

메인 메뉴



메인 메뉴

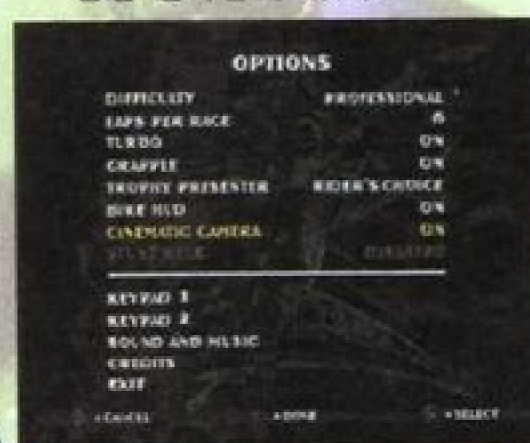
게임에 들어가면 격렬한 바이크 경주의 일러스트와 4가지 게임 메뉴가 나온다.

■ 1인용 게임(1 PLAYER) : 혼자서 게임을 즐긴다. 서브메뉴 4가지가 있다.

■ 2인 대전(HEAD TO HEAD) : 1P와 2P가 대전을 벌인다. 대전 화면은 플레이어의 취향에 따라 세로 분할과 가로 분할 화면을 선택할 수 있다. 서브메뉴는 1인용 게임과 동일하다.

■ 데이터 불러오기(LOAD GAME) : 세이브한 데이터를 불러와서 계속해서 즐길 수 있다.

■ 옵션(OPTION) : 난이도 조절, 계기판 표시, 시점 변경 유무, 스턴트 레이스, 버튼 배치, 사운드 조절, 제작자 소개 등 쾌적한 게임을 즐기기 위한 메뉴들을 선택할 수 있다.



옵션 화면

서브 메뉴 소개

- 개인 경주(SINGLE RACE) : 원하는 코스를 하나 고른 후 레이싱을 즐긴다.
- 커스톰 서키트(CUSTOM CIRCUIT) : 자신이 즐길 코스들을 순서대로 고른 후 레이싱에 참가



4가지 서브 메뉴가 준비되어 있다

한다. START 버튼으로 화면을 전환시킬 수도 있다.

- 전 경기 참가(FULL SEASON) : 현재 선택할 수 있는 모든 맵을 경주한다. 우수한 성적을 거두면 새로운 코스가 생긴다. 옵션의 중급(INTERMEDIATE) 레벨로 클리어하면 푸른 사각형이 표시되어 있는 코스가 생기고 프로(PROFESIONAL) 레벨로 클리어 하면 검은 사각형의 코스를 고를 수 있게 된다.



코스를 끝내면 시상식이



코너를 연구하자

- 연습 모드(PRACTICE) : 혼자서 달리는 연습 경주. 제트 모토는 코스를 외워두지 않으면 클리어하기 힘든 스테이지가 많이 등장하므로 경기에 임하기 전에 한번씩 연습해 보자.

기본 조작법

좌, 우 : 바이크의 좌우 회전. 너무 오래 누르고 있으면 옆으로 넘어지고 만다.
상, 하 : 바이크를 앞뒤로 숙일 수 있다. 점프, 착지 등에서 사용.
버튼 : 엑셀 버튼. 메뉴에서 선택 버튼
버튼 : 마그네틱 그래플
버튼 : 브레이크
버튼 : 터보 부스터. 메뉴에서 취소 버튼
L1, R1 버튼 : 좌우 급커브
L2, R2 버튼 : 좌우 롤

등 장 팀 소 개

제트 모터에는 각 5명씩 4개 팀 총 20명의 선수가 출전한다. 선수 개개인은 각각의 특색이 있으며 선수들이 속한 팀도 서로 다른 개성을 가지고 있다. 한가지 재미있는 점은 각 팀의 이름이 현존하는 기업 이름과 동일하다는 점이다. 기업별로 구단을 운영하는 프로야구처럼 제트 모토에도 프로 팀들이 있는 것일까.

네슬레 버터핑거(Nestle-Butterfinger)

흰 우유를 초코 우유로 만들어주는 네슬레의 제트 팀. 중량급 머신을 조종하는 드라이버들이 모였다. 승리를 위해서는 어떤 수단과 방법도 가리지 않는 무시무시한 메이스, '무차별 돌파형 싸이'라는 별명을 가지고 있는 라이노, 항상 스스로의 한계에 도전하는 전사 마사라 등 힘을 중시하는 레이스를 장점으로 가지고 있는 드라이버들이 모인 팀으로 돌진하면 상대할 만한 팀이 없을 정도로 강력하다.



엑시옴(AXIOM)

제각기 특성이 다른 머신을 타는 개성적 드라이버들이 모였다. 팀 구성은 엉망이라 생각될 정도로 제각각이다. 감정을 겉으로 표현하지 않는 비정의 승부사 라이더, 아시아의 황색 공포 테츠진, 원 챔프의 블랙잭 등 각 드라이버 개개인의 뛰어난 능력으로 승부한다.



케이 투(K2)



살아있는 전설이라 불리우는 명 드라이버 맥스를 비롯해 그의 직계 제자이자 장래의 챔프 후보 퀵 제시, 오프로드 코스가 특기인 간나 등 화려한 핸들링을 주특기로 가지고 있는 테크니션 팀. 모두 경량급으로 핸들링이 뛰어난 머신을 조종한다.

마운틴 듀(MOUNTAIN DEW)



독특한 맛의 음료로 유명한 마운틴 듀의 팀이다. 여성들로만 구성된 화려한 팀으로 보기에는 단지 화려할 뿐이지만 진정한 실력은 베일에 가려져 있다. 무모하고 난폭한 라이딩을 보여주는 와일드 라이드와 로데오를 연상시키는 밸런스 감각으로 놀라울 정도의 큰 점프를 보여주는 아이언즈 등 힘과 아름다움을 겸비한 드라이버들이 한데 모였다.

게임에 들어가기 전에

바이크의 성능을 결정짓는 요소들

핸들링(HANDLING)

핸들링 성능을 표시한다. 능력이 높을수록 코너워을 부드럽게 할 수 있다. 난이도가 높은 코너나 턴이 필요한 코스에서 위력을 발휘한다.

엑셀(ACCELERRION)

가속 성능. 높을수록 가속 시간이 줄어들며 레이싱 도중 실수로 뒤집혔을 때 빨리 일어나 달릴 수 있다. 이 성능이 뛰어나면 다른 성능이 조금씩 낮아지지만 상당히 중요한 성능이기 때문에 무시할 수 없다.

무게(MAND)

바이크의 무게를 나타낸다. 무게가 가벼운 머신은 코너웍 능력이 매우 뛰어나고 점프시 비행 시간도 길지만 안정적이지 못해서 충돌시 날아가버릴 수도 있다.

리프트(LIFT)

바이크가 공중에 뜨는 정도를 나타낸다. 공중에 높이 뜰수록 지면의 영향을 조금 받기 때문에 진흙탕 같은 코스에 유리하다.

코너웍에서는 L2, R2 버튼을 활용하라

제트 모토의 모든 코스에는 난이도가 높은 코너가 존재한다. 이러한 코너는 속도를 줄이지 않는다면 부딪히지 않고 통과하는 것이 상당히 힘든데 이때 L2, R2 버튼으로 몸체를 기울이며 운전하면 상당한 도움을 받을 수 있다. 단, 너무 오래 누르고 있으면 바이크가 뒤집어 질 수도 있으므로 L2, R2 버튼을 적당히 눌렀다 떼어주는 테크닉으로 코너웍을 통과하자.


급 커브를 주의하라



© 1997 WAR HAWK & TWISTED

PS로 일본의 전철을 운전한다

전차로 GO!

플레이어가 전차의 운전수가 되는 철도 시뮬레이터 「전차로 GO!」가 플레이 스테이션에 등장한다. 아케이드용에서 인기 있었던 이 게임의 목적은 주어진 시간내에 목표의 역으로 열차를 도착하게 하는 것. 실제 전차운전을 바탕으로한 리얼한 조작감이 만점이다.

■ 제작사: 타이토 ■ 장 르: 기차 운행시뮬레이션 ■ 현지 발매일: 12월 예정 ■ 발매가 : 미정



아케이드의 대히트작이 이식결정!

우리나라에는 거의 소개되지 못했지만 일본에서는 대단한 인기를 끌었던 이 게임은 전차를 움직이는 과정을 정확히 재현한 것에서 큰 평가를 얻었다. 즉 놀이기구라기 보다는 일종의 시뮬레이터인 셈. 자신이 항상 이용하던 것을 직접 운해해 본다는 기분이 포인트였다고 생각된다. 게임이 시작되면 유저는 전차의 운전수가 되어서 정해진 코스를 시간표에 맞추어서 운행해야 한다. 만약 도착시간에 늦거나 역의 정차 위치가 틀려지면 주어진 시간이 감소되고 시간이 0이 되면 게임 오버.

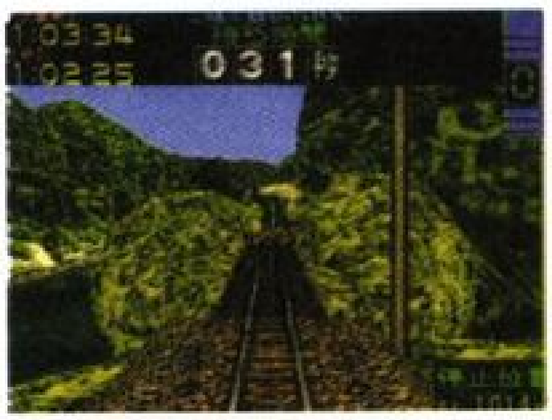


실제의 운행 노선을 기본으로 제작되었다

플레이 스테이션용에서는 아케이드용 내용을 이식한 아케이드 모드와 플레이 스테이션용 오리지널 모드가 있다.



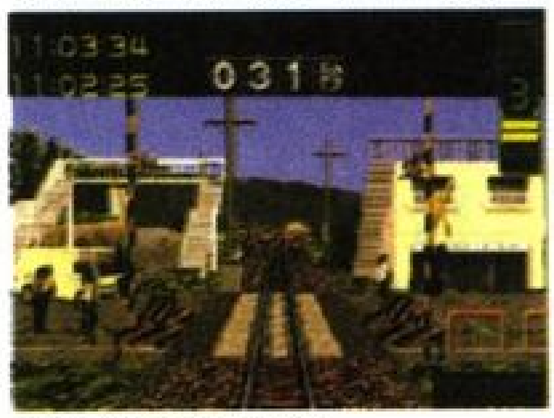
정확한 정차에는 고도의 테크닉이 필요하다



철도에 전기가 흐른다는 설정 때문에 전기줄은 안보인다

교차로에서는 우선 주의!

교차로는 운전중에 가장 긴장하는 장소 중 하나다. 왜냐하면 교차로에서 갑자기 자동차가 서 있어 사고가 일어나는 일이 있을 뿐 아니라 만약 사고가 발생하였을 경우 대형 참사가 예상되는 장소이기 때문이다. 안전운전은 운전수의 기본. 승객의 안전을 위해 적절한 운전을 하자. 철교와 고가 등에서는 사고는 없지만 좁은 곳을 통과하는 것이 꽤 스릴 넘친다. 일반적으로 운전석 시점에서 본적이 없을 테니까 상당히 새로운 풍경일 것이다.



교차로 진입때는 주의가 필요하다

또한 산속을 가로지르는 정소와 터널의 풍경도 독특한 분위기를 풍긴다.



철교



터널



업소용의 상급자용 숨겨진 코스도 이식될 것인가?

전용 콘트롤러도 동시발매!

아케이드용의 「전차로 GO」에서는 실제의 운전대를 리얼하게 재현한 통체도 인기의 비결이었다. 때문에 플레이 스테이션용에서도 전용 콘트롤러가 소프트와 함께 발매된다. 이름은 "전차로 GO! 콘트롤러". 가정용이니 만큼 가격 문제로 재질이 변경 되었고 크기도 작아졌지만 조작감은 아케이드와 거의 동일하다가고 한다.



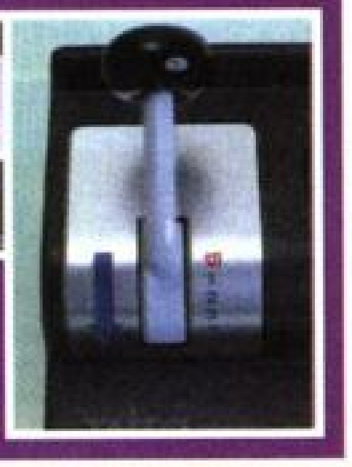
이것이 업소용 컨트롤 패널



이것이 PS 전용 콘트롤러, 업소용과 비교해보자



250×148×100의 컴팩트한 크기지만 조작감은 업소용에 뒤지지 않는다. 무게는 약 1.1kg





© 1997 TAITO

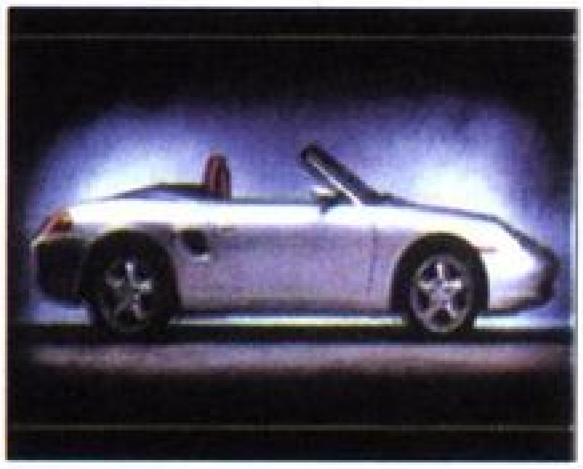
레이싱



포뮬러원' 97

●SCE ●97년 가을예정
●5800엔

F1게임을 그대로 재현한 레이싱 게임의 제 2탄. 리얼한 재현이 가장 큰 특징으로 그날의 날씨와 코스상태에 따라 머신의 세팅을 적절히 바꾸어 주는 것이 중요하다. 일본에 이어 아시아에서 2번째로 군포에서 F1 대회가 열리기로 함에 따라 여러 팬들의 관심이 집중되는 소프트이다.



포르쉐 챌린저

●SCEI ●9월25일
●5,800엔

포르쉐 중에서도 명차로 유명한 「보크스타」의 모든 것을 완벽하게 재현한 작품. 극한의 리얼함을 추구한 조작감은 종전의 레이싱 게임과는 비교를 거부. 일본, 독일 등지를 모델로한 12개 코스는 시가지, 산악, 눈길 등 여러 상황을 그대로 재현해서 한층더 현실감 있는 게임을 즐길 수 있다

슈팅



데들리 스카이

●코코넛저팬엔터테인먼트
●97년10월예정 ●가격미정

완전히 새로운 타입의 3D 슈팅게임. 플레이어는 1대1의 독파이트를 통해 총 8명이 벌이는 토너먼트에서 우승하는 것이 목적이다. 공중에 떠있는 아이템을 획득해서 전투를 유리하게 이끌수 있다. 선택한 기종에 따라 다양한 필살기 사용도 가능하고 화면분할 대전도 가능

시뮬레이션



미니사구 폭주형제 렛츠고 WGP 하이퍼비트

●자레코 ●97년가을예정 ●미정

모형 자동차 게임으로 만화영화 등으로도 큰 인기를 끌고 있는 미니사구시리즈를 소재로한 시뮬레이션게임. 플레이어는 미니사구팀인 TRF빅토리팀의 일원이 되어 자신이 세팅한 머신으로 레이스에 참가해서 세계의 강호들과 싸우게 된다.



정열 열혈아스리츠

●아스믹 ●97년10월9일
●5,800엔

플레이어가 육상종목의 코치가 되어 세계 제1의 선수를 키워내는 게임. 2P대전도 가능한데 1P플레이시와는 달리 단순히 버튼을 누르기만 하면 되는 액션게임이 된다. 경기종목은 100m, 110m허들, 해머던지기, 넓이뛰기, 높이뛰기, 삼단뛰기등 6종목. 과연 여러분은 세계 챔피언을 키울 수 있을 것인가?



그 맛있는 도시락을 2번3번

●폴리그램 ●97년11월
●4800엔

범람하는 각종 시뮬레이션 게임중에서도 유난히 눈에 띄는 도시락 집 경영 시뮬레이션게임. PC히트작의 PS이식판이다. 내용은 약 10년전의 거리에 도시락집을 열고 오리지널 메뉴의 개발과 독자적인 전략을 세워서 도시락집을 성공시켜야만 한다. 칼로리, 모양, 가격의 삼박자를 맞춘 멋진 도시락을 만들어 보자.

시뮬레이션

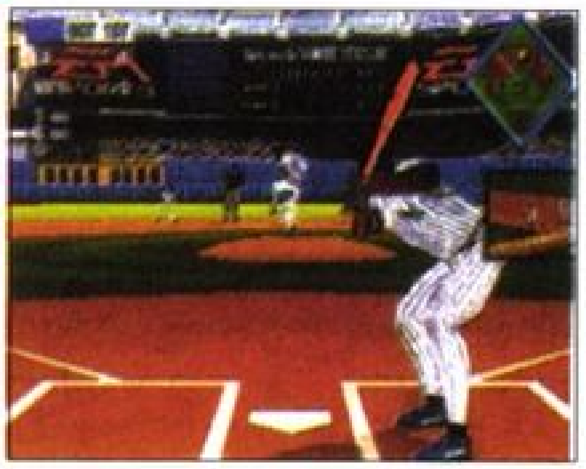


프리토크 스튜디오

●미디어엔터테인먼트
●9월발매예정 ●5,800엔

라디오 프로의 인기DJ를 목표로 하는 시뮬레이션게임. 신인DJ가 되어 게스트와의 대화를 재미있게 이끌어서 자신의 프로를 인기프로로 만들어야 한다. 마지막 회에 인기 아이돌이 테마송을 불러준다면 그 프로는 대성공! 인기를 위해서는 게스트의 선택에도 신중을 기해야 한다.

스포츠



드리플플레이'98

●일렉트로닉 아츠 빅터
●97년9월예정 ●5,800엔

박찬호의 등장으로 국민적 관심의 대상이된 메이저리그의 야구를 상세하게 재현한 게임. 전화면은 세밀한 폴리곤으로 구성되어 입체감 넘치는 경기를 즐길수 있다. 등장하는 팀과 선수는 모두 실명. 선수들의 사소한 버릇같은 것들을 세심하게 재현해서 현실감을 높여준다.

퍼즐



스타스이프

●악세라 ●97년10월30일
●5,800엔

필드를 향해 발사된 블록을 같은 색끼리 맞추어서 지워가는 퍼즐게임. 블록은 위에서만 떨어지는 것이 아니라 비어 있는 공간을 채워가는 형태로 된 것이 특징. 효과적인 블록 조작법을 화살표로 알려주는 기능도 첨가되어 있다.



칼코로

●크레프 인벡션 ●97년11월
●4,800엔

0에서 9까지의 넘버를 붙인 캅셀을 쌓아올려 같은 숫자를 그 수만큼 쌓아올려 지워가는 퍼즐게임. 화면내의 자신의 기종을 조작해서 충격을 주어 캅셀을 이동시키거나 불필요한 캅셀을 파괴할수 있다. 고난도의 연쇄를 성공시키면 추가점을 얻을 수 있다.



두근두근 셔터챈스

●일본소프트웨어 ●97년10월예정
●5800엔

직소퍼즐로 여자와의 대전을 즐기는 게임. 하지만 진짜 목적은 대전에 승리해서 그 여자아이의 사진을 찍는 것이다. 프레임 맞추기에서 핀트 조절까지 촬영신은 초리얼설정. 게다가 찍은 사진은 앨범에 보관할 수도 있어 언제라도 다시 감상할 수 있다.



눈

●마이크로캐빈 ●97년11월하순
●미정

NOON이라는 구슬을 이용해 즐기는 대전형 액션 퍼즐. 룰은 같은색의 NOON을 3개 이상 늘어놓아 부딪치게 함으로써 지워간다는 간단한 룰이다. 시나리오 모드에서는 캐릭터의 선택도 가능. 최대 4명까지의 대전이 가능하고 다양한 스테이지와 함께 박력만점의 보스전도 준비되어 있다.

© 1997 SEGA

Cheat Codes For Ps User!

타임 크라이시스

•추가옵션 발견

남코의 혁신적 가정용 총인 건콘에 최초로 대응되는 게임 「타임크라이시스」. 하지만 난이도가 너무 높아서 클리어가 힘들다고 불평하는 사람이 많았는데... 그런 이들을 위한 추가옵션 모드가 발견되었다. 방법도 비교적 간단. 우선 타이틀 화면의 CRISIS라는 철자중에서 R자의 머리부분에 2번 총을 쏘자. 그다음 글씨 오른쪽에 있는 십자모양의 표적의 중심에 2번 총을 써자. 그러면 게임의 설정화면이 등장하는데 이곳에서는 라이프의 수, 컨티뉴 횟수조절, 탄알의 양 등을 조절할 수 있다. 이로써 건슈팅에 약한 당신도 클리어 전선 이상무.



정확도가 생명

•명사수의 라이프 증식법

이쪽은 앞서와는 반대로 자신의 솜씨에 자신이 있는 사람만이 도전할 수 있는 비기. 타임크라이시스는 SS의 버추얼캅과는 달리 한 캐릭터에게 여러 발을 명중시키는 것이 불가능하다. 하지만 그대신 한발도 빗나가지 않고 40발을 연속해서 맞추면 라이프가 늘어나는 비기가 있다는 것이 발견되었다. 일반 건슈팅은 시시하다고 비웃던 당신도 한번 도전해 보는 것이...

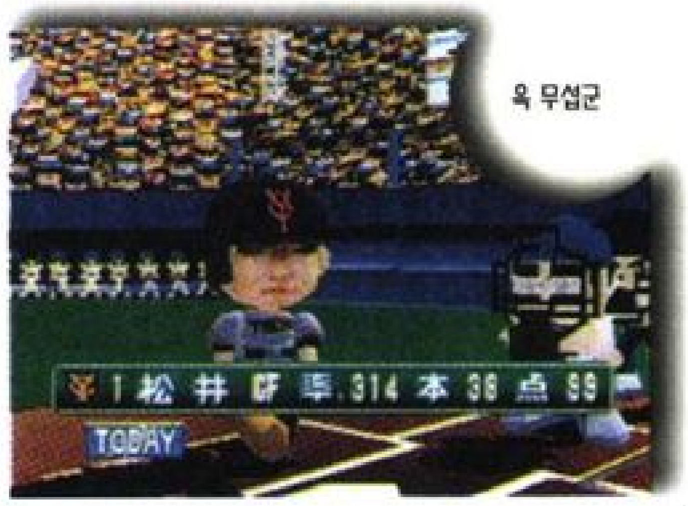


시간얼을 주목

디지컬 리그

•선수들의 얼굴을 실물로

어퀘스의 첫 야구게임인 디지컬리그. 단순한 시스템과 독특한 재미로 많은 이들의 호응을 얻고있는 작품이다. 그런데 캐릭터들의 얼굴이 너무 단순해서 식상하기 쉽다는 단점이 있는데... 그런 사람들은 타이틀 화면에서 ○, 우, X, 하, □, 좌, △, 상, R1, L1, R2, L2순으로 버튼을 누른 뒤에 게임을 시작해 보자. 그러면 직접 사진에서 스캔해 텍스쳐 처리를 한 리얼한 얼굴을 한 선수들이 등장하게 된다. 단, 전 선수들이 전부 그런 것은 아니고 각 구단의 중요 선수들로 한정되기는 하지만...

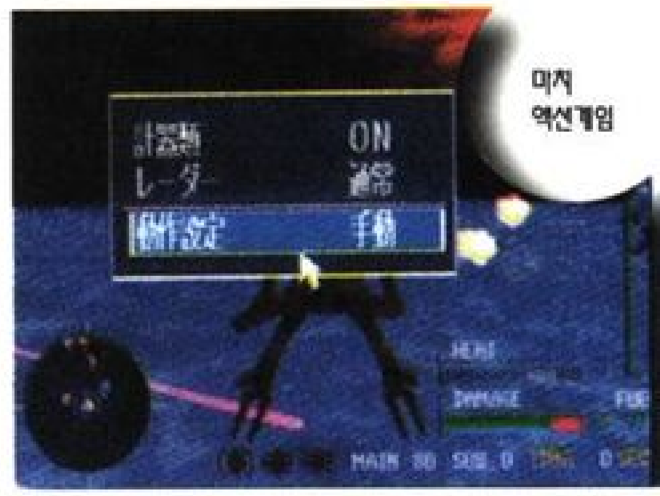


옥 무섭군

카르니지 하트 EZ

•기체의 수동조종 가능

OKE라고 불리는 로봇을 설계, 사고회로를 프로그래밍해서 전투하게 하는 시뮬레이션 게임인 카르네지하트 EZ. 그런데 자신이 설계한 로봇들이 프로그래밍의 미스로 잘 움직이지 못할 때 막 신경질이 나지는 않는지? 그럴 때를 위한 중요커맨드 하나. 게임도중 자신의 OKE의 행동이 마음에 들지 않는다면 일단 계기의 설정화면으로 가서 셀렉트 버튼을 11번 누르자. 그러면 보통때는 카메라 설정이었던 항목이 동작설정으로 바뀌고 자신의 로봇을 직접 조종할 수 있다. 단 1번에 1대만 가능하므로 남용은 금물.



미치 액션게임

엔젤 브레드

•그래픽과 사운드를 마음대로

미소녀들이 등장하는 시뮬레이션 게임 엔젤브레드. 멋진 이벤트 그래픽을 자랑하는 이 게임의 사운드와 그래픽 테스트 모드가 발견되었다.

사운드 모드: 타이틀 화면에서 X, X, △, △, ○, □, ○, □, 상, 좌의 순으로 버튼을 누른다

그래픽테스트 모드: 타이틀 화면에서 하, 하, 상, 상, 우, 좌, 우, 좌, △, □의 순으로 버튼을 누른다



비주얼 만점

인생게임 DX II

• 나는 최고의 인생을

코믹 보드게임의 원조라고 해도 과언이 아닌 인생게임 시리즈의 최신작. 그런데 게임을 하다보면 여러가지 운이나 타적인 요소 때문에 게임의 승패가 갈리기 마련이다. 만약 그런 사람이 있다면 게임 시작시에「タカラ!?」라는 이름을 붙여보자. 그러면 스타트시부터 소비금과 4개의 패러미터, 애정도, 아이템 등이 모두 최고인 상태에서 플레이를 시작할수 있다.

독자 금단의 비법

더 킹오브 파이터즈 '96

부산시 연제구 연산9동 460-21번지 26/2 서대인

캐릭터 선택화면에서 스타트 버튼을 누른 채로 상, ○, 우□, 좌X, 하, △를 누르면 된다.

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.
각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다.
채택된 분들에게는 챔프접수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층
게임챔프 PS비법 담당자앞
우편번호 121-160

PS 흥미기획

최고의 파이팅감이 느껴진다

지난 7월호에 PS 개조스틱 만들기 기사가 나간 이후 PS 유저들은 물론 타기종 매니어들까지도 너도나도 개조스틱 제작에 도전하거나 챔프와 T.H.G팀에 제작에 관한 문의가 쇄도했다. 그러나 지난번 기사의 설명이 다소 미흡하다는 지적이 많아 이번호에서는 패드(기판)부를 중점적으로 다루어보기로 했다.



글 : 조현철 (철권 배틀팀 팀장)

「T.H.G의 준비물 지령1」 차비가 들더라도 싼 곳을 찾아다녀라!

준비물은 전선과 인두, 그리고 케이스 등이 필요한데, 기사에 사용된 사진은 "프리스틱"이란 개조스틱의 케이스이다. 레버 1개와 (5,000원) 버튼 10개(개당 400원)인데, 이것은 청계천에서 쉽게 구입할 수 있고 케이스의 경우는 직접 목공소에 가서 주문하면 8,000원에서 10,000원정도로 무리없이 주문할 수 있으나 목공소에서는 레버와 버튼에 맞는 구멍을 뚫어주지 않는 단점이 있다. (미리 제작된 키트를 구입하는 것도 좋을듯) 기타 준비물도 이곳에서 구입할 수 있다. (구입할 수 있는 곳은 을지로 3가 지하철역에서 을지로 4가 방향으로 가는 길에 세운상가 2층에 밀집되어 있다)



「T.H.G의 기판 분해 지령3」 과감하게 +선과 -선을 구분하라!

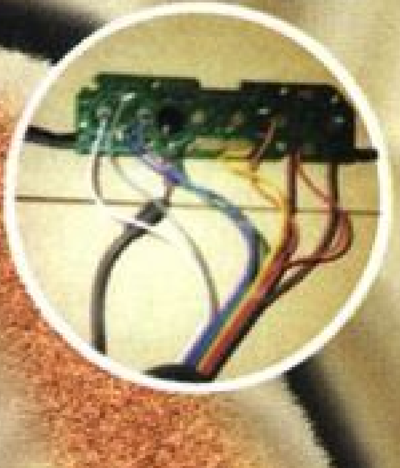
기판에 붙어 있는 고무판을 제거한 후 기판을 보면 거기에는 기본적으로 +선과 -선이 있는데 이 중에 먼저 -선을 찾아야 한다. 이것을 어렵게 생각하면 일을 망치게 된다. 기판의 왼쪽과 오른쪽에 L1, L2와 R1, R2의 선이 달려 있을 것이다. 이중에 가운데 선이 바로 -선이다. -선은 하나만 있으면 되므로 왼쪽이나 오른쪽에 하나의 선만을 사용하자. 그리고 나서 이번에는 +선을 찾아야 하는데 이것 역시 간단하게 찾을 수 있다. 아래 2개의 사진을 번갈아가면서 비교해 보면서 선을 찾을 수도 있으나 좀더 자세하게 알아보면 2개의 접지가 약 1 ~ 2m간격을 두고 있다. 이 중에 하나는 +이고 하나는 -이다. -는 여러개의 접지에 이어져 있다. 그러므로 한쪽의 접지가 다른 접지와 연결이 되어 있다면 그 선이 바로 -이고, 다른쪽의 접지가 바로 +이다. 이런 식으로 레버와 스타트, 셀렉트, 그리고 버튼을 찾아보자. 위와 같은 식으로 찾는다면 전혀 어려울 것이 없다.





「T.H.G의 배선 지령4」 접지의 +, -를 잘 확인 후 접지하라!

이제 +선을 모두 찾았으면 배선에 들어가도록 하자. 잘 달구어진 납땜기로 기판에 납을 올려보자. (주의 : 다른 접지에 납이 번지지 않도록 납을 조금씩만 올리자) 납은 녹색 PCB판 이 아니고 동판 위에 올려야 하는데 동판이 적으면 동판 옆에 녹색 기판을 날카로운 것으로 약간 긁어주면 납이 올라갈 수 있는 자리가 충분히 확보된다. 절대 다른 접지에 번지지 않도록 해야하며 만약에 납이 번졌으면 역시 칼같은 것으로 살짝 긁어주고 번진 범위가 넓을 경우 칼로 붙어버린 접지를 절단해도 상관없다. 그러나 그 접지가 -선일 경우에만 가능하고 그렇지 않을 경우 작동이 불가능하므로 주의하자. 준비 단계가 끝났으면 이번에는 전선(사용된 전선은 약 2mm로 무지개선이라 함)에 미리 납을 한번씩 묻혀둔다. 그래야만이 기판에 쉽게 붙기 때문이다. 사진과 같이 +선에 골고루 선을 연결하고 위에 설명한 것처럼 다른 접지에 번지지 않도록 주의하면서 작업을 하자. L1,L2,R1,R2는 버튼 근처에서 선을 절단한 후에 이곳에 다른 선을 연장시키도록 하자. 그 중에 가운데 선 하나는 -선이므로 그 중에 한곳에서만 선을 따내 역시 연장선을 이어주자.



「T.H.G의 패드 선택 지령2」 대만제 패드를 구하라!

플레이 스테이션 패드의 종류는 한가지 뿐이지만 발매원에 따라 약간씩의 차이가 있다. 여러 회사의 패드를 테스트 해 본 결과 대만제 패드가 개조하는데에 무리가 없고, 개조 역시 상당히 이 쉬운 편이었다. 또 대만 제품은 가격적인 면에서도 일본제에 비해 상당히 경쟁력이 있는 편이다. 소니제는 용산에서 20,000원선(패드 케이블 2m 기준)이다. 그러나 대만제 패드는 가격이 매장에 따라 약간씩 차이가 있지만 15,000원 정도로도 구입이 가능하다.



「T.H.G의 조립 지령5」 레버에 선 연결은 서로 반대 방향으로 하라!

청계천에서 부품을 구입할 때 상판도 구입이 가능하다. 상판은 약 6,000원정도이며 그곳에서 원하는 곳에 구멍을 뚫을 수 있다. 버튼과 레버를 조립한 후 각각 2개의 접지 중 한개의 접지에 한가닥의 선으로 모두 연결하자. 이것은 기판에서 따낸 -선과 연결되어 레버와 버튼에 동일하게 -선이 흐르게 하는 것이다. (여기에서 전기는 절대로 흐르지 않는다) 이제 준비 단계가 모두 끝났으면 조립을 시작한다. 배선을 한 기판을 상판 한쪽에 볼트같은 것으로 잘 조립해서 고정시킨 후 각각의 선을 레버와 버튼에 하나씩 연결하자. 여기서 주의할 점은 레버는 상하좌우가 바뀐상태로 입력이 들어가므로 서로 반대 방향에 선을 붙여두어야 한다. 선을 모두 연결하면 작업은 끝난다.



개조 스틱 제작에 대해궁금한사항이나
구입(프리스틱, 케이스키트) 문의는?
015-8462-1892 / 011-351-6588
나우누리 I.D : 게드너

PS 액션 리플레이코드

랑그릿사 1&2

랑그릿사 1

레딘

공격력	300B81E3 0032
방어력	300B81E4 0032
이동	300B81E5 000E
MP	300B81E6 0032
MP	300B81E7 0032
LEVEL	300B81E9 0032
경험치	300B81EA 0032
지휘범위	300B81EB 000E
AT 수정	300B81EC 0032
DF 수정	
마법	800B81D0 FFFF
마법	800B81D2 FFFF

2번째 동료

공격력	300B823B 0032
방어력	300B823C 0032
이동	300B823D 000E
MP	300B823E 0032
MP	300B823F 0032
LEVEL	300B8241 0032
경험치	300B8242 0032
지휘범위	300B8243 000E
AT 수정	300B8244 0032
DF 수정	300B8245 0032
마법	800B8228 FFFF
마법	800B822A FFFF

3번째 동료

공격력	300B8293 0032
방어력	300B8294 0032
이동	300B8295 000E
MP	300B8296 0032
MP	300B8297 0032
LEVEL	300B8299 0032
경험치	300B829A 0032
지휘범위	300B829B 000E
AT 수정	300B829C 0032
DF 수정	300B829D 0032
마법	800B8280 FFFF
	800B8282 FFFF

랑그릿사2

엘윈

공격력	300B397B 0032
방어력	300B397C 0032
이동	300B397D 000E
MP	300B397E 0032
MP	300B397F 0032
LEVEL	300B3981 0032
경험치	300B3982 0032
지휘범위	300B3983 000E
AT 수정	300B3984 0032
DF 수정	300B3985 0032
마법	800B3968 FFFF
마법	800B396A FFFF

2번째 동료

공격력	300B39D3 0032
방어력	300B39D4 0032
이동	300B39D5 000E
MP	300B39D6 0032
MP	300B39D7 0032
LEVEL	300B39D9 0032
경험치	300B39DA 0032
지휘범위	300B39DB 000E
AT 수정	300B39DC 0032
DF 수정	300B39DD 0032
마법	800B39C0 FFFF
	800B39C2 FFFF

3번째 동료

공격력	300B3A2B 0032
방어력	300B3A2C 0032
이동	300B3A2D 000E
MP	300B3A2E 0032
MP	300B3A2F 0032
LEVEL	300B3A31 0032
경험치	300B3A32 0032
지휘범위	300B3A33 000E
AT 수정	300B3A34 0032
DF 수정	300B3A35 0032
마법	800B3A18 FFFF
마법	800B3A1A FFFF

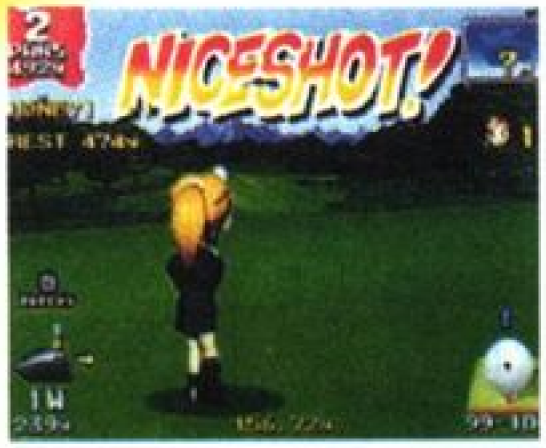
지면관계상 1, 2모두 3명째 까지만 표기했다. 그 다음의 사람들은 앞자리의 주소에 계속 십육진수 숫자로 58씩을 더하면 된다. 십육진수의 덧셈을 다시한번 설명하자면 십진수의 덧셈일 때와는 달리 십육이 되었을 때 윗 자리로 올라간다는 것과 숫자가 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F순으로 진행된다는 것이다. 익숙해지지 않는 사람은 윈도우즈 계산기의 HEX모드를 활용하거나 연습을 통해 숙달시키자. 그리고 이동, 지휘범위, AT 수정 ,DF 수정은 액플 스위치를 내리면 원래대로 돌아간다.



모두의 골프

*전 선수 고르기

80103C88 0005
80103C32 0101
80103C34 0101
80103C36 0101
80103C38 0101



사무라이 스피릿츠 무사도열전

*캐릭터 스테이터스 수정

주인공 exp	800FD500 967F
	800FD502 0098
HP, MP	800FD504 270F
	800FD506 270F
	800FD508 270F
	800FD50A 270F
검LV	300FD53F 0063
능력치	800FD50C 0063
	800FD50E 0063
	800FD510 0063
	800FD512 0063
	800FD514 0097
	800FD516 0063
	800FD518 0031
동료1 exp	800FD550 967F
	800FD552 0098
HP, MP	800FD554 270F
	800FD556 270F
	800FD558 270F
	800FD55A 270F
검LV	300FD58F 0063
능력치	800FD55C 0063
	800FD55E 0063
	800FD560 0063
	800FD562 0063
	800FD564 0097
	800FD566 0063
	800FD568 0031
동료2 exp	800FD5A0 967F
	800FD5A2 0098
HP, MP	800FD5A4 270F
	800FD5A6 270F
	800FD5A8 270F
	800FD5AA 270F
검LV	300FD5DF0063
능력치	800FD5AC 0063
	800FD5AE 0063
	800FD5B0 0063
	800FD5B2 0063
	800FD5B4 0097
	800FD5B6 0063
	800FD5B8 003

자금 수정

800FD700 967F
800FD702 0098

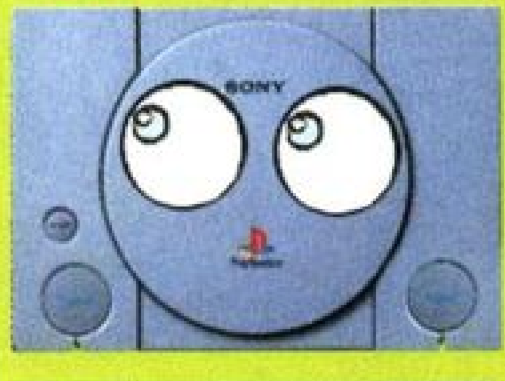
모든 아이템 99

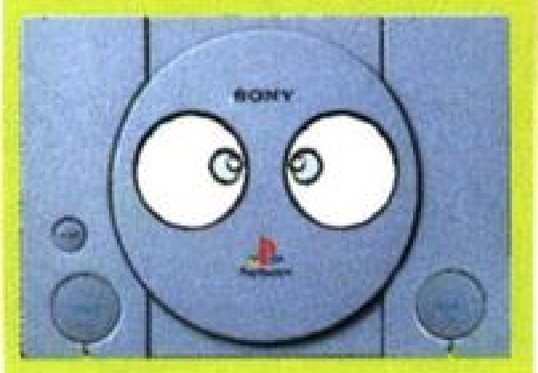
800FD7B0 0063
800FD7B2 0063
800FD7B4 0063
⋮
800FD926 0063
800FD928 0063
800FD92A 0063

생략부분은 앞부분에 16진수로 2씩 더한다

스티커 부록 사용법

챔프에서는 지난달에 이어 독자들을 위한 스티커 선물을 마련했습니다. 자신만의 CD와 게임기를 챔프가 제공하는 스티커로 연출해 보십시오.





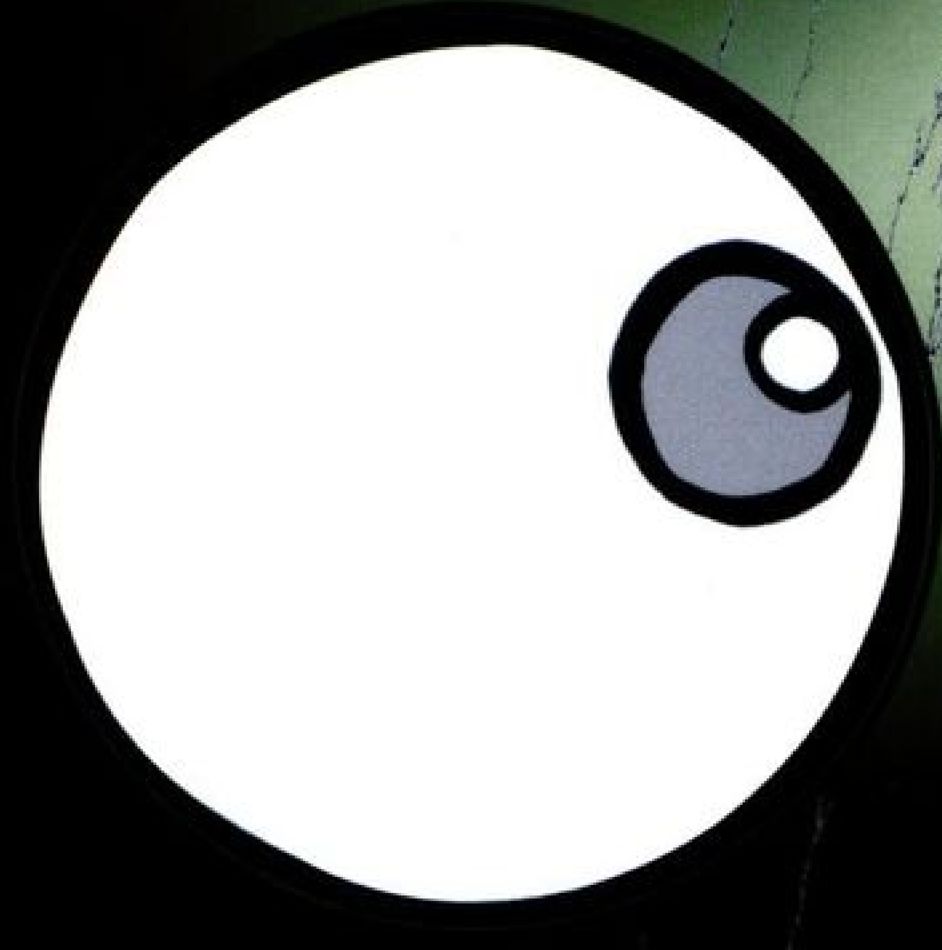


메모리카드 스티커









게임챔프 97년 10월호 부록

게임CD 부착 스티커

본격 횡스크롤 액션게임

혹시나 일부의 독자중에는 다음의 게임을 기억하는 분이 있으리라고 본다. 요즘에는 큰 활동이 없는 「테크노스 재팬」이란 회사의 '열혈 쿠니오군'과 '더블 드래곤'이라는 게임으로, 소위 깊이가 있는 횡스크롤 액션 게임의 시초라고 불리는 게임들이다. 전자는 횡스크롤 다인수 액션의 붐을 일으킨 「캡콤」의 '파이널 파이트'에 직접적 영향을 준 게임 내용을 가지고 있었고 후자는 2인용이 가능하다는 점에서 그 특징을 가지고 있었다. 실제로 이 장르는 많은 팬을 확보하면서 발전을 거듭해 왔는데, 대전격투 게임에 밀려서 요즘에는 발표되는 게임수가 줄어들고 있는 실정이다. 이는 가정용 32Bit게임기에도 영향을 주어서 새턴에는 '가디언 히어로즈', 플레이스테이션쪽은 이번에 발매된 '팬저 밴디트' 정도가 전부라고 할 수 있겠다. 그래서 이번에는 모처럼만에 발매된 횡스크롤 액션 '팬저밴디트'에 대해서 살펴보는 것이 좋을 듯하다.

독자적 게임성의 확립

이 게임은 우선 크게 2개의 모드로 나눌 수가 있어서 일반 횡스크롤 액션처럼 플레이가 가능한 한편 동시 4인까지 플레이 가능한 격투전용 모드도 준비되어 있다. 일단 주된 게임의 내용은 전체 8개의 스테이지로 구성되어 있고 초반에 등장하는 4개 스테이지는 자유로히 선택. 8번째의 마지막 판은 클리어한 스테이지의 보스들이 총등장하고 최종 보스와도 싸우게 된다. 실제로 직접 플레이 해보면 알지만 적어도 30분 이상을 해야되는 조금 긴 분량의 게임이다. 선택이 가능한 캐릭터는 모두 4명으로 각각 나름대로의 강한 개성과 액션을 가지고 있는데 실제 게임은 2인용까지 가능하고 화면내를 자유로히 누빌수 있는 것은 아니고 2개의 라인을 통해서만이 이동, 격투가 가능하다. 어쩌면 이런 라인을 통한 이동은 제한된 요소로 보일 수도 있지만 독자적인 게임 시스템과 간단한 조작성을 위해서는 이런 라인을 지정한 것이 이익이 되기 때문이다.



격투의 무아지경(無我之境)으로 내딛는 독특시스템

팬저 밴디트

눈에 띄는 횡스크롤 액션이 없던 PS에 혜성처럼 등장한 작품. 화려한 액션이나 라인 이동은 SS의 가디언 히로즈를 연상케 한다. 귀여운 캐릭터들을 이용한 다채로운 액션은 평가해 줄 만하다.

간편한 조작성

개발한 회사가 회사인 만큼(판매는 반프레스토. 실제 개발은 PS용 아스카120%'의 제작사이다.) 간단한 조작만으로도 많은 기술과 연타가 가능하도록 구성되어 있는데 실제로 사용하는 버튼도 역시 2개뿐이다. 2개의 버튼은 강, 약공격 버튼으로 분류하고, 기술의 커맨드는 초보자들도 안심하고 할 수 있을 정도로 간단. 그 자체라고 할 수 있다. 또한 두개의 버튼을 동시에 누름으로써 약간의 시간차를 두고서 자동으로 반격기까지 나가게 되는데 이것은 나중에도 언급을 하겠지만 이 게임이 초보자와 숙련자가 동시에 즐길수 있다는 중요한 역할을 하고 있다. 화면상의 액션도 대쉬 공격, 버튼 연타로써 나오는 연속기, 가드 등 여타의 횡 스크롤 액션과 격투 게임의 요소를 잘 혼합했다는 평을 할 수 있다. 그래픽도 가정용에서는 나무랄데 없는 수준으로 타격감, 경쾌함을 적절하게 표현하고 있고 로딩도 적절한 편이다.

초보자와 숙련자가 함께 즐길수 있는 구성



이 게임의 또 하나의 특징이라고 할 수 있는 자유 배틀모드'에서는 플스의 멀티탭을 사용하여 최대 4인까지 동시 플레이가 가능하다 (멀티탭이 없으면 4인 대전에서 나머지 두명은 컴퓨터로 지정하여 플레이가 가능하다). 게임 방식도 다양하여, 팀배틀 형식으로 편을 갈라서 싸울 수도 있고 (같은 편끼리는 맞지 않음) 배틀 로얄모드'에서는 4명중에서 최후의 승자만을 가리는 무차별 격투도 가능하다.

위에서도 잠시 언급했지만, 버튼 2개만으로 자동반격이 되는 것은 이러한 대전 모드에서 의외의 재미를 주고 있다.



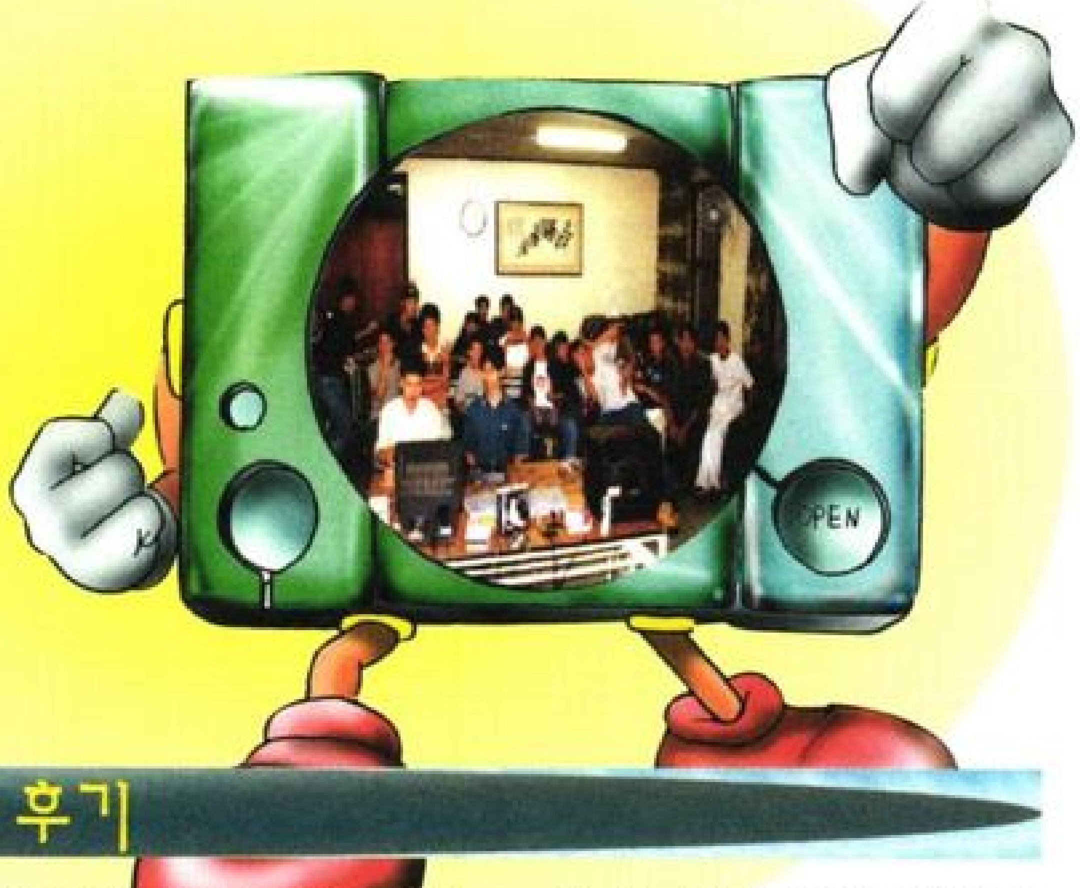
실제 가정용 게임기로 대전을 해 보면, 초보자와 숙련자의 실력 차이로 인해 재미를 잃는 경우가 많은데 이 게임은 간단한 조작에 의한 반격이 가능하여 초보자도 동등하게 플레이하는 것이 가능하다. 물론 당연히 플레이어 각각의 능력 차이는 나타나지만 타 게임들에 비해서 초보자와 숙련자 사이의 차이를 줄였다는 뜻이다.

마지막으로 단점을 몇가지만 든다면 적 캐릭터들이 단순하다는 것과 공격 패턴이 한정되어 있다는 부분, 오프닝에 비해서 엔딩이 너무 썰렁하다는 정도인데 여하튼, 오래간만에 가정용으로 나온 잘 만든 경쾌한 다인수 액션 게임인 만큼 친한 친구들을 모아서 한번쯤 즐겨보는 것도 좋을 듯 하다.





PS동아리 소식



지난 8월 17일 전진상 교육관에서 PSG제 2회 대모임이 있었습니다. 바쁘신 중에도 불구하고 많은 분들이 모여주셔서 모임은 상당히 실속있게 치루어 졌다고 생각합니다. 다시한번 여러분들께 감사를 드립니다.

PSG 대모임 후기

ID : 뙈아지 (이정현)

오늘 대모임을 갔는데 너무 재밌었습니다.

그리고 !!! 한가지 따질 일이 있어요 !! 메모리 가져 오라고 한 사람 누구야 !!!??

시간 없어서 아머드 통신 대전 하지두 못했다 -!!! 으악 !!! 발악 !! 발악 !! 끄응

글구- 사십님 - 우와 - 즉석에서 상품을 내 거시다니.

멀티탭을 사오셔서 !! "이거 상품입니다 !!!"

그리고 미공개된 게임이 코나미의 포인터즈 포인터였는데 -

결승까지 올라가서 -

3 ROUND 까지 해서 종합 순위를 먹였는데 -

1 라운드에서 1위 -

2 라운드에서 다른 3사람한테 집중적으로 몰매 맞아서 - 점수, ??

3 라운드 에서도 컨디션 최악 -

덕분에. 2위에 그쳐서 -(T_T) 뿌요뿌요 2 받았다 -

우쒸잉. 집에 뿌요 Sun 있단 말이에요 !!!!! (참고로 저는 PS,SS 다 있음)

크아 !!! 내 (거일 것 같았던) 멀티탭 !!!!



모두의 관심이 집중된 게임경기

ID : ASKAREI (김상욱)

안녀세요. 아스카 & 레이의 오늘 모임 의 후기입니다 - 쩝.^^

제 친구(devilrot)과 함께 명동역에서 내렸는데 음- 약도를

갈겨 그래서 어디가 어딘지 모르겠더군요. 글래서 경찰 아찌께

약도를 보여드리며 겨우 찾았습니다.

전진상 교육관을 본 후 들어 가자 몇명이 있더군요 -

분위기 썰렁 - ~~험악 지께 -

여기 모임장소 맞죠? 거기 있는 [illegible] 예~~~

썰렁~~ 안에 들어가 있으니 많은 분들이 오시고 -

알쥐비와 알에프 티브이가 온뒤 아머드를 해보려나 하구 기다리는

찰나 사십님 자 테스트는 여기까지 하고서 윽 -

글구 숨겨진 게임 포인터즈 포인터가 맞았습니다.

제글 찾아보면 제가 포인터즈 포인터라고 예상했는데 -

예상 적중이었습니다. 사십님 그때 왜 시치미를(오리발을 내미시다니)

저는 스파 알파 대회에서 3차전에서 우승하신님과 만나서 끝장.

제 친구는 준우승님을 만나서 끝장 대전 운이 엄청나게 흑흑 -

준우승까지는 노릴수 있었는데 — 역시 운이 따라야 -

글구 뿌요는 저는 2회전 스파에서 우승하신 님과 다시만나서 또짐 -

이때 전 전의를 상실 의욕이 없어져서 자포자기 -

제친구는 뿌요 1회전 탈락 -

글구 포인터즈 포인트 저는 1회전 탈락——

제 친구가 다크 호스로 떠올라 챔피온 등극으로 멀티탭을 먹었습당 -

친구왈 : 역시 오길 잘했어 -

나 : 데리고 오지 말껄 — 흑흑흑흑

친구 제가 불쌍하게 보이더니 노래자랑에 나가 "날개" 한곡

땡기고 - 전화카드 타더니

친구왈 : 친구야 너에게 주는 선물이다 -

나 : 고맙습니다, 형님 흑흑 — (제 친구 내석 - 역시 첨 해보는 겜인데도 -

천부적인 재능이 있는듯 -)

윽- 글구 스파 우승하신분 기본기의 천재?? 무서워서 접근을 -

아마도. 그때 춘리라고 하면 알아들으실듯 - 젠장 파자는 말이없다 -

글구 김또깡님도 만나고 상영회때? 제 옆자리셨는데 -

첨 한마디가 " 너 누나있니?" 아마도 노총각이 아니실런지.~~~~~~~~

아마도, 한동안 호쿠토의 악몽에서 벗어나지 못할듯 — 담에 만나면 - T.T

흑흑 - 여튼 오늘 하루 아쉬움이 많이 남는 하루였습니다 —

스파가 제 머리속을 맴도네요 - 글구 - 말 거시는 분은

ID : 간큰놈 한분분 감사합니다. 부디 행복하시길 -

스파 실력 발휘 한번 못하고 진게 넘 아쉬워서 -

춘리양 미안해요 -~~ 호쿠토 담에 보자.

시삽의 한마디..



즐거운 노래타임도...

많은 사람들이 모여서 재미있게 놀았고 친목을 다졌습니다.

다음 모임 3회모임은 이번 모임보다 더 크고 더 재미있는 모임이 되도록 노력하겠습니다. 다음에는 챔프 기자들 전원의 노래솜씨를??

이 자리를 빌어서 여러가지 도움을 주신 챔프식구 여러분께 인사를 드립니다.

이번 2회 대회는 성공적인 대회였습니다.
1회와 비슷한 수준의 숫자가 모였으나 질은 한층더 깊은 모임이었습니다.
모임에는 김또깡님이 오셔서 도와주셨는데 노래 너무 잘불렀어요..
일명 The Dog.... 파트라슈..
또 안쏘니님의 동생분이 부르신 배반의 장미.. 그뒤의 안무..



제2차 대모임을 마치며

게임 경쟁부분 우승자

스파EX 우승자 : 아부키 (이종원)



뿌요뿌요 우승자 : CJWCSW (최종원)



포인터즈 포인터 우승자 : DEVILROT(홍승서)

챔프학년 PS반



안녕하세요, 안녕하세요!!! PS 담당자 안소니 인사드립니다. 이달부터 팡팡스튜디오를 대신해서 각 명인들이 독자들과 직접 교류할 수 있는 대화의 장을 만들고저 안소니의 PS반을 신설했습니다. 주변의 있었던 재미있는 사연이나 PS에 관계된 이야기가 있다면 바로 엽서를 부탁드립니다. 행운의 당첨자 분들께는 PS반의 출석번호가 주어지며 6개월마다 치루어지는 챔프학교 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있답니다.

안녕하세요. 전 FFT 때문에 미쳐버릴 뻔한 승찬이입니다. FFT를 3부 마지막 부분까지 클리어한 저는 편한 게임진행을 위해 열심히 프리배틀한 결과 평균레벨 60이라는 어마어마한 기록을 세웠습니다. 그러던 중 이제 오늘까지만 노가다를 하고 정상진행해야지 라고 생각하고 게임을 하던 도중 마지막(?)전투가 시작되었습니다. 적들은 초코보 7마리, 평균레벨은 72. 장장 15분간의 전투 끝에 우리편은 전멸하고 말았습니다. (앞에서 부리로 찍고 위에서 불을 쏘고 뛰는데 누가 이기겠습니까?) 5시간이나 세이브를 안하고 게임을 했었는데... 다시는 FFT를 하고 싶지 않습니다. 저 FFT를 바꿔버릴까요?



오.. 나도 비슷한 경험이 있었지. 초코보는 정말 FFT 최강 몬스터중 하나야. 빨간 초코보는 초코보 메테오를 연발하고 기껏 때리면 노란 초코보는 초코보 케알로 회복. 정말 울고싶은 기분이 들 때가 한두번이 아니었단다. 아마 이야기를 들자하니 초코보들이 적당히 섞여 있었나 보구나. 하지만 그렇다고해서 게임을 그만두면 안되지. 내가 레벨 노가다가 가장 하기 쉬운 곳을 가르쳐 줄게. 바로 딥던전의 5층. 지형적으로 우리가 절대적으로 유리한 장소에 있고 적들은 느리게 움직이니 아군을 궁사나 소환사같은 직업으로 설정하고 게임을 하면 많은 경험치를 올릴 수 있으니 참고하도록!

저는 고교 입시준비중인 멋진 남학생입니다.

얼마전 꿈속에서도 못잊던 PS를 드디어 사게 되었습니다. 복사CD가 나쁘다는 것은 알지만 돈이 없어서 그것으로 게임을 하던 도중 언제나 귀여워 하던 내 2살짜리 사촌동생 유리가 PS를 떨어트리는 바람에 빔이 깨지고 말았습니다. 그때는 정말 하늘이 무너지는 줄 알았습니다. 내 유물, 손자에게까지 물려줄 PS가. 그래도 6만원이 들기는 했지만 수리는 할 수 있었습니다.

그날 이후 저는 그녀가 있으면 PS를 즐길 수 없게 되었습니다. 또 무슨 사고가 날지 모르니까요. 하지만 유리는 내 동생인 걸 하면서 참고 있습니다. 언젠가 유리가 더 크면 같이 오락을 즐길수 있을 테니까요. 그때쯤이면 전 장래소망인 게임 개발자가 되어 있을까요?

짝짝짝 정말 훌륭한 학생이라 칭찬을 해주고 싶군. 보물처럼 아끼는 PS를 망가트린 철없는 동생을 야단치기보다는 이해하려고 하는 모습은 정말 멋있다. 그런 것은 어른들도 하기 힘든 일인데, 그런 마음가짐으로 계속 해나간다면 FF7같은 멋진 작품을 만들 만한 제작자가 될지도 모르지. 하지만 그러기 위해서는 공부도 열심히 해야 한다는 걸 명심하도록 해.

안녕하세요? 전 얼마전에 PS를 장만했습니다. 그런데 제가 사용하던 TV가 잘 안나오는 것이 아닙니까. 한시간이 넘게 끙끙댔는데도 안고쳐 지는 거예요. 그래서 홧김에 TV위쪽을 한번 치니까 이게 웬일? 너무나 잘나오는 것이 아닙니까! 그래서 재미있게 PS를 즐겼죠. 그런데 그 다음부터 10분에 한번씩 후려치지 않으면 TV가 제대로 나오지 않기 시작했습니다. 이젠 좀 짜증이 나네요. 손바닥도 아프고. 어디 못쓰는 TV한대 없을까요?

음... 왜 사람이 죽기전에 잠깐동안 정신이 제대로 돌아올 때가 있다고 하지. 대식이 TV도 그런 것이 아닐까 하는데, 일단은 AS를 맡길지 버릴지부터 선택하는 것이 좋겠군. 만약 버리는 게 싸다고 생각되면 그대로 실행에 옮기는 것도 좋아. 모름지기 사나이는 결단력이 중요! 싼 TV라면 청계천의 중고시장을 가면 많으니 한번 가보는 것도 좋겠다. 단 갈 때는 되도록 어른이랑 함께 갈 것!

안녕하세요. 휴가는 잘 다녀오셨습니까? 저야 집에서 뒹굴 예정이지만.

그런데 혹시 「건담0079 THE WAR FOR EARTH」란 게임 해보셨나요? 이 게임에서는 인물들을 모두 실사처리했는데 중요한 것은 이 캐릭터들이 게임을 망쳐놓았다는 것입니다. 전부 노란머리들이 등장해서 우리들을 슬프게 하죠. 리얼CG의 모빌슈츠들을 보다가 이 아찌들만 보면 힘이 빠지며 제작자의 얼굴 좀 보고 싶어 집니다. 그리고 이 한마디를 보내고 싶군요. '야 X마 내 돈 내놔!!'

내가 하고 싶은 말을 그대로 경욱이가 해주고 있군. 정말 우리는 통하는데가 있는 것 같아. 특히 하이라이트는 샤아가 아닐까? TV의 초 미형 캐릭터와는 달리 웬 채소장사 아저씨같은 사람이 등장하니 말이야. 브래드 피트나 키아누 리브스가 나온다면 몰라도. 모든 건담팬들은 '이것은 건담에 대한 모독이다!!' 라며 데모라도 하고싶은 심정이었을 거야. CG자체는 상당히 잘 만들어 놓았지만 캐스팅의 실패로 게임을 엉망으로 만들어 놓다니. 부디 2는 잘 만들어 주기를 기대해 보자.

전 얼마전에 PS를 구입했습니다. 그런데 제가 운이 좋았는지 주인 아주머니가 악마성 드라큘라를 보너스로 주셨어요. 집에 돌아와 게임을 하다가 보스를 만나 죽게되었는데 다시 게임을 시작하니 다시 처음부터 시작되더라고요. 전 그때까지 메모리카드가 뭔지도 몰랐거든요. 일이 이렇게된 이유는 제가 바로 이전까지도 패밀리 유저였다는 것이죠. 왜 평소에 PS에 대한 공부를 안했는지. 하지만 이젠 저도 메모리카드가 생기고 악마성도 47.5%를 달성했습니다. 기뻐해 주세요.

그래 축하한다. 사람은 항상 배움이 가장 중요하다고 하지. 모든 일을 처리하는 데 있어서 무조건 달려드는 과감성도 좋지만 앞뒤를 냉철하게 판단해서 결정하는 것도 상당히 중요하단다. 다행이도 정민이는 자신이 범한 실수의 원인까지도 냉철하게 판단할 수 있으니 두 번다시 그런 실수를 하지는 않을 거야. 악마성의 달성도가 지금은 아직 50% 부근이라지만 게임의 달성도는 200%를 넘길수 있으니 한번 도전해 보도록 해. 건투를 빈다!

출석표

1번 이승찬
2번 강우석
3번 전대식
4번 이경욱
5번 송정민

안소니의 챔프학년 PS반 응모요령

기종별로 사연을 보내주시면 챔프 명인들과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 PS반의 출석부에서 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 PS반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지



이인분

총평

이번달 최고의 이슈라면 역시 '동경 게임쇼'를 들 수있다. '동경 게임쇼'를 때맞춰 「슬레이어즈 로얄 2」, 「프렌즈」, 「프로야구 팀도 만들자!」 등의 대작들도 공개되었다. 항상 이렇게 한차례 쇼를 치르게 되면 새턴이 살아 있음을 느끼게 된다. 특히 N64나 PS가 만만치 않다고는 하지만 항상 쇼는 세가의 차지였다.

게임 비하인드 스토리

우영 「슈퍼 로봇대전 F」 한글화 포기!!

당초 일본과 동시 발매까지 고려되었던 우영의 한글판 「슈퍼 로봇대전 F」가 컨버전 취소되었다. 그 이유는 「슈퍼 로봇대전 F」에 등장하는 초인기 캐릭터 에반겔리온의 캐릭터 사용료가 너무 비싸기 때문이라고 한다. 정확한 가격은 알려지지 않았지만 우영측의 한 관계자에 의하면 「슈퍼 로봇대전 F」 게임 자체의 계약금 보다 높은 가격이었다니 놀라지 않을 수 없다.

참고로 우영 측이 정상적인 계약을 모두 마치고 게임을 컨버전하여 출시했을 경우 개당 15만원선 이상이 되어야 적자를 면할 수 있는 수준이었다고 한다.



캐릭터 상품으로

「센티멘탈 그래피티」의 성공 여부를 점친다!

현재 발매 예정중인 새턴용 연애 시뮬레이션으로는 가장 큰 기대도를 모으고 있는 「센티멘탈 그래피티」. 발매일은 11월로 잡혀있지만 아직 본 게임의 구체적인 시스템이나 세부적인 스토리가 공개되지 않은 게임임에도 불구하고 「센티멘탈 그래피티」는 분명 대히트를 예고하고 있다.

「두근두근 메모리얼」이 가장 대표적인 예라고 할 수 있듯이 게임이 발매된 후 대히트를 기록하여 그 게임에 관련된 캐릭터 상품들이 줄지어 발매되는 형태는 종종 있어왔던 것이 사실이다. 그러나 「센티멘탈 그래피티」는 현재 거의 게임과는 관계 없다시피할 정도 캐릭터 자체에 대한 인기도가 매우 높은 편이다.

지난 3월에 발매되었던 「센티멘탈 그래피티 퍼스트 윈도」가 그 좋은 예로 어떻게 보면 아직 발매도 되지 않은 게임의 원화집에 불과한 정가 2,900엔짜리 CD가 프리미엄이 붙어 일본에서는 2만엔, 국내에서는 15만원선까지 거래가 이루어졌다는 것은 정말 아직도 납득이 잘 가지 않는 부분이다. 이런 초인기에 힘입어 각종 캐릭터 상품들이 줄어 발매되기 시작했다. 사실 어떤 면에서 NEC는 이제 「센티멘탈 그래피티」의 게임 제작 보다는 캐릭터 상품 판매에 더 관심이 많아진 듯 보인다. 하지만 과연 이렇게 높은 인기도를 미리(?) 누리고 있는 캐릭터들이 과연 게임으로는 잘 소화될 수 있을까가 의문이다. NEC는 캐릭터만으로도 충분히 돈벌이(?)가 되었다고 생각할지모르나 기대한 만큼의 게임 퀄리티가 나오지 않을 경우 유저들의 실망은 매우 클 것이기 때문이다.





일본 유명 게임지에 나타난 센티멘탈 그래피티의 기대도			
잡지명	순위	코너 (기종구분)	비 고
세가새턴 매거진	9위	기대의 신작 (새턴)	97년 9월 5일자
전격 세가 새턴	2위	발매전 기대 랭킹 (새턴)	97년 9월 5일자
새턴 팬	3위	발매전 기대 랭킹 (새턴)	97년 8월 29일자
패미통	10위	기대의 신작 (전기종)	97년 9월 5일자

줄지어 발매되는 캐릭터 상품들

현재로서는 앞으로 게임이 발매되기 전까지 매월 3장씩 발표되는 「센티멘탈 그래피티 솔로 CD」를 필두로 센티멘탈의 캐릭터 상품은 끝없이 발매되고 있다. 물론 「퍼스트 윈도」 만큼의 파장을 일으키고 있지는 않지만 아까도 이야기했듯 게임이 발매되기도 전에 이렇게 캐릭터 상품들이 히트를 기록하는 것은 짧지 않은 게임사에서도 유래가 드문 일이라고 할 수 있다. 최근 요즘 발매된 센티멘탈의 캐릭터 상품들을 한번 알아보기로 하자.

캐릭터 인형



현재 유행하는 가방 등에 매달 수 있는 미니 인형. 메인 캐릭터라고 할 수 있는 사와타리 호노카를 비롯 6명의 캐릭터 상품이 현재 발매 중에 있다. 볼 체인 형식으로 되어 있어 어딘든 매달 수 있으며 콜렉션으로도 가치가 높다.

봉제인형 콜렉션



반프레스토 제품으로 현재 일본의 오락실 등에서 캐쳐 게임기(UFO 캣처 등) 등의 선물로 제공되고 있는 봉제인형. 「센티멘탈」 캐릭터의 특징이라고 할 수 있는 반짝이는 눈동자가 매우 귀엽게 표현되어 있다.

리얼 피겨 파트(Part)1

12월 발매될 예정인 실제 비율 인형이다. 파트(Part)1으로 이름 붙여진 것으로 봐서는 전 캐릭터가 동시에 나

오지는 않을 예정. 아직 모든 것이 미정인데다 연말 발매이므로 아직까지는 불확실한 요소가 많다.



보이스 챌린저!

이번 「센티멘탈 그래피티」는 독특한 방식으로 성우를 채용한 것으로도 잘 알려져 있다. 게임에 등장하는 12명의 히로인 중 6명은 현역 성우가 맡게 되고 나머지 6명은 일반인을 대상으로 신인을 선발하여 기용하는 것이다. 이 「센티멘탈 그래피티」에 등장하게 될 성우를 모집하는 이벤트가 바로 '보이스 챌린저'로 일본 전국에 성우를 꿈꾸는 여성들을 대상으로 프로 데뷔의 기회를 마련해 준 것이다.



'보이스 챌린저'는 일단 NEC에서 발매한 아테레코(アテレコ)CD를 구입한 것으로부터 시작된다. 아테레코(アテレコ)CD란 아테루(あてる:대사를 녹음하다)와 레코딩의 합성어로 대본에 있는 대사가 모두 녹음되어 있는 가운데 특정 캐릭터의 대사가 빠져 있어 특정 캐릭터의 음성연기를 할 수 있도록 만들어진 성우 연습용 CD이다.

우선 이 아테레코(アテレコ)CD를 구입해 특정 캐릭터를 설정해 놓고 충분한 연습을 거친 유저들이 NEC에 자신의 아테레코의 녹음 테잎을 보내오기 시작했고 이 테잎을 통해 선발된 성우 지망생들이 올 1월에 최종 오디션을 거쳐 각 배역을 맡게 된 것이다. 그후 본격적인 성우 훈련을 거친 후 하나둘씩 솔로CD를 통해 프로에 데뷔하기 시작했다.



보이스 챌린저로 뽑힌 6명의 신인 성우와 이미 캐스팅되어 있던 6명의 현역 성우

성공 여부는?

한편으로는 성우를 기용하는 데에도 자신들의 상품도 팔고 쓸만한 신인 성우도 구했다는 점에서 NEC의 기획력을 높이 살만하다. 하지만 신인 성우들이 게임의 주요 캐릭터를 어떻게 소화할 수 있을 지는 의문이다.

「퍼스트 윈도」와 솔로CD의 발매, 각종 캐릭터 상품과 보이스 챌린저 등 일련의 이벤트들은 대부분 성공적인 반응을 얻고 있는 것도 사실이다. 하지만 중요한 것은 게임의 퀄리티이다. 이제 발매일까지는 두달가량 남아 있다. 다른 대작들의 경우에 비춰볼 때 현재상태라면 약 80~90%가 완성되었을 것이라고 보여진다. 현재로서는 실사풍의 배경과 2D 캐릭터의 모습이 합성된 게임사진이 공개되었을 뿐 아직 기대도 만큼 게임에 관한 정보가 공개되지는 않았다.

과연 어떤 게임일지 궁금하다. 물론 기존의 연애 시뮬레이션에 크게 벗어나지는 않을 것이다. 연애 시뮬레이션 자체가 캐릭터성으로 승부를 거는 게임이라는 점을 생각해 볼 때 어떤 면에서 「센티멘탈 그래피티」는 이미 성공을 거둔 것인 지도 모른다.

한편 센티멘탈과 줄곳 비교되는 것이 바로 두근두근 메모리얼이다. 두근두근 메모리얼이 새턴으로 발매되긴 했어도 새턴용 오리지널이라고는 할 수 없다. 그런 면에서 유저들은 새턴만의 오리지널 연애 시뮬레이션을 간절히 원했을 지도 모른다. 그런 유저들의 바램을 져버리지 않는 게임으로 완성되었으면 한다.

깜짝 뉴스

타마고치 새턴으로 등장!



새턴용 내장 시계를 이용하게 될 것이다

작년 반다이에 의해 발매되어 일본 전역은 물론 국내에서도 대선풍을 일으켰던 「타마고치」가 드디어 새턴으로 등장한다. 안타깝게도 아직 새턴용 「타마고치」에 대해서는 이식(?)이 결정되었다는 것 이외에는 아무런 정보가 없다. 다만 「타마고치」는 시계 기능을 이용해야 하기 때문에 새턴 내장 시계를 이용하게 될 것이라는 추측과 새턴 본체 세이브를 이용한 오토 세이브 기능이 채택될 것이라는 설이 가장 유력한 정보이다.

제작사	반다이
현지발매일	미정
현지발매가	미정
장 르	시뮬레이션
비 고	1인 플레이

이달의 주목 라인업

프로야구 팀도 만들자!



제작이 발표되자마자 일본 '세가새턴 매거진' 기대의 신작 15위를 마크했다. 「J리그 프로축구 클럽을 만들자」가 크게 히트한 점에 비춰 볼 때 기대도도 매우 높은 편이다.

슈퍼 로봇대전F



현재 거의 대부분의 '새턴 기대작 챠트' 1위를 독식하고 있는 「F」. 그 기대도도 매우 높은 편이지만 다음호 게임챔프의 특별부록으로 결정되어 이달의 주목 게임으로 선정하였다.

슬레이어즈 로얄2



슬레이어즈의 고정팬들이 많고 전작 「슬레이어 로얄」이 지난달 새턴 소프트 판매율 1위를 마크하는 등 전작의 대히트로 인해 후속작의 제작이 결정된 만큼 기대해도 좋을 듯하다.

슈퍼 로봇계 시나리오 공개

슈퍼 로봇대전F



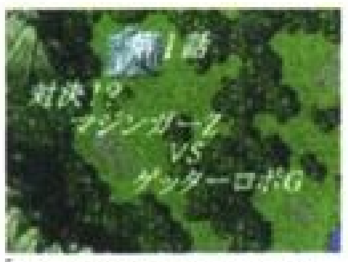
드디어 이번달로 다가온 「슈퍼 로봇대전F」. 슈퍼 로봇과 리얼 로봇이 총출동하는 시뮬레이션RPG로 에니메이션 팬이라면 필수 게임이다. 기존 시리즈 역시 모두 명작으로 평가받고 있음에도 이번에는 시나리오, 등장 캐릭터, 동영상 등 모든 부분에서 파워 업되었다.

■ 제작사: 반프레스토 ■ 장 르: 시뮬레이션RPG ■ 현지발매일: 97년 9월 25일 ■ 현지발매가 : 6,800엔

시나리오 볼륨 업

기본적인 시나리오는 리얼 로봇계와 슈퍼 로봇계로 나누어 지며 시리즈 최고의 볼륨이 될 것은 틀림없다. 지금까지 알려진 바로 시나리오의 총 수는 100화 이상! 1회 플레이로 60화 전후의 시나리오를 플레이하게 되므로 모든 시나리오를 플레이하기 위해서는 최소 3~4 이상의 플레이가 필요하게 된다. 게다가 이 「F」에서는 시나리오 중 이벤트가 2~3개 정도로 시나리오 자체의 볼륨도 증폭되었다.

원작의 분위기를 따른 무비



서브 타이틀은 같아도 시나리오는 대폭 볼륨 업 되었다

로봇의 발진과 합체 신에는 당연히 데모 신이 등장하게 된다. 「F」에서는 기존 시리즈와 같은 데모와 완전 신작 CG무비 그리고 원작 애니메이션이 그대로 삽입된 경우 등 3가지 종류의 무비가 사용된다.



신작 CG무비!

슈퍼 로봇계 시나리오 다이제스트!

시나리오는 슈퍼 로봇계와 리얼 로봇계의 스토리가 분리되어 흐르게 된다. 이번호에는 슈퍼 로봇계의 초반 스토리를 간단하게 소개한다.

제 1화



아수라 남작이 타고 있는 게타로보G



대결!!? 마징가 VS 게타로보G

새로운 동료가 광자력 연구소로 온 날 사오토메(早乙女) 연구실로부터 긴급통신이 날아왔다. 그것은 게타로보G를 빼앗겨 버렸다는 내용으로 마징가Z의 출동명령이었다. 주인공은 어쩔 수 없이 마징가Z와 아프로다이A와 함께 출동하게 된다.

제 2화

창공에서의 충격

파괴되어 버린 게타 드래곤을 수리하기 위해 테스라=라이히 연구소로 향하는 도중에 우연이 운석이 떨어질 때 발생한 크레타를 발견하게 된다. 그래서 일단 조사하기로 했으나 역시 적을 만나게 되어 다시 전투가 벌어 진다. 아군이 전력이 매우 약한 상태이나 곧 지원군이 도착하게 된다.



운석이 떨어질 때 생긴 크레타를 발견!

긴 급 결 정

챔프에서는 독자들의 뜨거운 요청에 따라 다음호 특별부록을 『슈퍼 로봇대전F』 완전공략&대화집』으로 결정하고 준비에 착수했습니다. 가능한한 최고의 공략본이 될 것을 약속드리며 많은 호응있기 바랍니다.





그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

1997 BANPRESTO

프리류드 이후의 스토리 대공개

그랜디아



게임 중 메인 캐릭터에 못지 않는 역할을 하는 서브 캐릭터들의 모습이 하나둘 공개되기 시작했다. 이번에는 「프리류드」 이후의 스토리와 함께 해적이었던 저스틴의 어머니 릴리, 모험에 관한 정보를 말해주는 원로(?) 모험가 진의 모습을 공개한다.

■ 제작사: 게임 아츠 ■ 장 르: RPG ■ 현지발매일: 미정 ■ 현지발매가 : 미정(CD 2장)

다수의 별개 시나리오!

체험판 이후의 시나리오 진행도

4개의 보물찾기 → 갈매기 식당 → 발 기념 박물관 → 살트 유적 → 지하주막 → 진의 집

챔프에도 소개된 체험판 「그랜디아」. 이번에는 그 이후의 스토리를 공개한다. 이번에 소개되는 시나리오는 저스틴과 수우가 보물찾기를 끝내고 모험을 떠나기 직전까지의 스토리로 주요 포인트가 되는 장소를 위주로 소개하도록 한다.

갈매기 식당(うみねこ亭)

이 갈매기 식당은 저스틴의 어머니 릴리가 경영하는 대중 식당이다. 4개의 보물을 모두 모은 후에는 이 갈매기 식당으로 와서 어머니 릴리에게 정보를 들은 후 다시 거리 등을 탐색하게 되며



화가 난 듯한 어머니 릴리



아버지가 타고 있던 배를 해적이었던 어머니가 습격하여 만나게 되었다고 한다

2층에서는 실제로 식사도 할 수 있다.





식사 중 어머니와 아버지에 관한 이야기를 나누는 저스틴



뉴 페이스 릴리

저스틴의 어머니로 원래는 여해적이었다. 밝은 성격과 뛰어난 요리 실력으로 마을 사람들에게 호평을 받고 있으며 저스팀의 모험심을 누구보다도 잘 이해해 준다.

발 기념 박물관(バール記念博物館)



정령석을 감정해 봤지만...

팜 거리 중앙에 있는 박물관. 여기에는 많은 서적과 문서들이 전시되어 있으며 신대륙 에렌시아와 고대 엔줄 문명 등 게임의 키워드가 되는 정보를 얻을 수 있다. 여기서 저스틴은 아버지의 유물인 '정령석'의 감정을 의뢰하지만 의외로 진품이 아닌 것같다는 이야기를 듣고 살트 유적으로 향하게 된다.

진의 집(ジンの家)

살트 유적에 갔다오고 나서 저스틴은 본격적으로 모험을 떠날 것을 결의하게 된다. 하지만 신대륙 에렌시아로 가기 위해서는 배를 타지 않으면 안된다.



모험가 선배인 진에게 모험에 관한 이야기를 듣는다

이 승선권을 구하기 위해 레크 광산에 있는 진의 집으로 가게 된다.





뉴 페이스 진

폐광이 되어버린 레크 광산 근처에 사는 78세의 자칭 원로 모험가 진. 아직도 모험가의 꿈을 버리지 않았으며 옷도 갑옷차림으로 지내고 있다.



© 1997 GAME ARTS

메가 CD로 찬사를 받았던 기대 RPG!

루나 이터널블루



4년전 메가CD로 발매되어 메가CD 최고의 RPG라는 찬사를 받았던 「루나 이터널블루」가 돌아온다. 매니어들 사이에서는 최고의 RPG로 통하는 「이터널블루」가 이번에는 과연 새턴의 최고봉이 될 수 있을까?

■ 제작사: 카도가와 서점 ■ 장 르: RPG ■ 현지발매일: 미정 ■ 현지발매가 : 미정

만남과 모험의 스토리!

이야기의 무대는 전작이라고 할 수 있는 「루나 실버스타 스토리」와 같은 「루나(LUNAR)」이다. 여신 알테나의 기도로 인해 사람들은 평화를 누리며 살아가던 세계. 그 루나의 근경에 살고 있던 소년 히이로가 '푸른 별'에서 온 루시아라는 소녀와 만나게 되고 이 만남으로부터 모험이 시작된다.


모험을 좋아하는 히이로


필드 화면도 보다 세세하게 그려진다

이번에는 새턴의 최고봉을 노린다!


주인공 히이로가 살고 있는 집

이 작품은 메가CD에서 새턴으로 이식되는 만큼 수많은 부분에서 개량되고 파워업되었다. 새로운 이벤트의 추가는 물론 모든 애니메이션을 재작업했으며 그래픽이나 연출의 강화 등 메가CD용 「루나」를 해보았던 유저라도 충분히 다시 즐길 수 있게 제작되고 있다. 특히 화려한 이벤트 신의 비주얼은 게임을 더욱 흥미롭게 만들어 '이식'이라는 말 보다는 '리메이크'에 가까울 정도이다.


전작인 「실버스타」 이상의 마법효과를 기대해도 좋을 듯!

캐릭터 소개

이번 「루나」의 세계를 모험하게 되는 파티는 모두 5명과 1마리(?)로 이루어지게 된다. 모험을 좋아하는 소년 히이로와 수수께끼의 소녀 루시아 등 모두 개성 넘치는 캐릭터들 뿐이다. 캐릭터의 캐스팅은 메가CD용과 같기 때문에 올드팬들에게도 반가운 소식이다.


히이로 '질풍의 힘'을 사용한 마법과 검술이 특기


진 세계 각지를 여행하는 캐러반의 무녀


론파 술과 도박을 좋아하는 남자로 전에는 신관이었다


루비 스스로 '적룡의 아들'이라고 부르는 수수께끼의 생물

레미나 마법에 뛰어난 소질을 가진 소녀로 돈에 집착하는 성향이 있다


루시아 '푸른 별'에서 온 수수께끼의 소녀로 본작의 히로인

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

© 1997 角川書店 / ESP

정상 재도전!

슬레이어즈 로얄2

새턴의 새로운 명주로 자리잡아 가고 있는 카도가와의 또다른 기대작「슬레이어즈 로얄2」. 전작인「슬레이어즈 로얄」이 팬들로부터 좋은 평가를 받고 있는 만큼 후편의 제작이 가속화되었다.

■ 제작사: 카도가와 서점 ■ 장 르: RPG ■ 현지발매일: 미정 ■ 현지발매가 : 미정



인기 캐릭터 총출동!



본편이라고 할 수 있는「슬레이어즈」와 번외편격인「스페셜」의 공통점은 주인공이 리나라는 강렬한 개성의 소유자라는 정도이다. 이렇게 두 작품이 서로 평행적인 관계를 유지하는 가운데 그 사이를 지나가는 것이 바로「로얄」이다. 물론 이번에도 '가우리이'와 '아메리아' 등「슬레이어즈」의 인기 캐릭터들은 총출연하게 될 것이라고 한다.



주문은 가장 심사숙고한 부분 중 하나이다

'필드의 고저차' 고려 중!

전작이「슬레이어즈」를 게임으로 표현하는데 최대한의 목표를 두었다면 이번에는 그 게임을 얼마나 더 파워 업 시켜 높은 퀄리티의 게임으로 만드냐가 목표일 것이다. 따라서 현재로서는 여러가지 시스템의 시험단계라고 할 수 있다. 그중 가장 신빙성있게 제시되는 시스템은 바로 '필드의 고저차'이다. 물론 기존의 게임 중 전략성이 높인 편의 게임들이 대부분 이미 사용했던 시스템이지만 카도가와라면 보다 새로운「슬레이어즈」만의 시스템으로 다시 만들 수 있을 것이다.



기본적인 시스템은 전작을 계승

새로운 스토리를 구상!



새로운 대화 형식이 거론되고 있기는 하지만!

스토리에 관해서는 아직 백지 상태와 같지만 일단 새로운 스토리가 구상되고 있는 만큼 전작과는 다른 이야기가 될 가능성이 높다. 하지만 전혀 연결점이 없다는 것도 말이 되지 않는다. 그로인해 고려되는 캐릭터가 바로 라크(ラーク)이다. 라크는 '로얄'이라는 이미지가 강하고 전작에서도 중요한 역할을 했던 캐릭터이기 때문이다.

그외에도 대화부분의 개선이 고려되고 있다. 전작은 단순한 어드벤처 형식의 대화였지만 이번에는 커맨드가 분기하여 어떤 행동까지 연결되는 형태의 새로운 시스템이 거론되고 있다.



패러미터 아래의 능력치는 증가되는 듯 보인다

게스트 캐릭터는 누구?

전작에서는 극장용 애니메이션「리턴(RETURN)」에 등장했던 '가레후(ガレフ)'가 난데없이 등장하여 주목을 받기도 했다. 그러면 이번「2」에서도 다른「슬레이어즈」시리즈에 등장하는 캐릭터가 게스트 캐릭터로 등장하게 될 것인가? 물론 아직은 결정된 사항이 아니지만 현재로서는 소설로 출판되었던「슬레이어즈」제 2부에 등장했던 루크 미리나콤비(ルーク ミリーナコンビ) 등이 유력한 후보로 거론되고 있다. 과연 누가 될까를 미리 점쳐 보는 것도 재미있을 듯하다.



이런 캐릭터는 어떨까?



© 1997 角川書店 / ESP

SEGA SATURN

「록 엔드」 등 신 시스템 탑재

거리(街)



기존의 사운드 노벨은 그냥 읽어 내려가기만 하는 말그대로 소설(노벨)이었다. 하지만 「거리(街)」에서는 이러한 평이성을 극복하고 새로운 시스템을 다수 채택하였다. 그중 이번에는 각 시나리오 상호간 서로 영향을 미치는 「록 엔드(LOCK END)」 시스템에 대해 자세히 알아 보기로 하자.

■ 제작사: 춘 소프트 ■ 장 르: 사운드 노벨 ■ 현지발매일: 97년 10월 30일 ■ 현지발매가 : 5,800엔

다수의 별개 시나리오!

이 「거리(街)」는 몇 개의 별도 시나리오로 구성되어 있다. 90% 이상의 완성도를 보이고 있는 현재에도 아직 상세한 정보가 공개되지는 않았지만 별도 시나리오와 함께 「록 엔드(LOCK END)」 등 기존의 사운드 노벨에서는 볼 수 없었던 다양한 신 시스템이 채용될 예정이다.

이치가와의 고뇌(市川文靖の苦悩)

「거리(街)」의 여러 시나리오 중에서 '이치가와'가 주인공으로 등장하는 시나리오. 「슈레딩거의 손(シュレディンガーの手)」이라는 부제가 붙은 이 시나리오는 「거리(街)」 중에서도 뛰어난 연출력이 돋보이는 시나리오이다. 주인공인 이치가와는 문학도 지망생으로 한동안 무명 시절을 지내다가 어떤 사건을 계기로 TV 드라마의 플롯을 집필하게 된다. 고뇌하는 시나리오 라이터의 모습을 리얼하게 보여줄 예정이다.





이것이 문제의 손?



불면증으로 고민하기도 한다

록 엔드(LOCK END)



「거리(街)는 단순히 읽어 내려가는 사운드 노벨이 아니다!

아직도 상세한 부분이 공개되지 않은 「거리(街)」의 게임 시스템. 게임 중에는 시나리오 분기 이외에도 몇가지의 독자적인 게임 시스템이 채용되었다. 그중 하나가 바로 「록 엔드(LOCK END)」이다. 이것은 어떤 시나리오의 선택에 의해서 다른 시나리오의 전개에 영향을 미치게 되는 것으로 물론 이것이 원인이 되어 배드 엔딩이 되어 버리기도 한다.



실전 「록 엔드」!

그러면 이 「록 엔드(LOCK END)」가 실제 게임에서는 어떻게 쓰였는지 한번 알아보기로 하자. 우선 아래 사진을 보면 자전거로 달리던 한 소녀와 한 청년이 부딪혀 넘어진 장면이 있다. 이때 청년은 편의점 봉투를 가져가 버린다. 하지만 이것이 문제가 되어 이 남자가 등장하는 별개의 시나리오가 끝나 버리게 된다. 이렇게 허무하게(?) 끝내지 않으려면 다시 그 소녀의 시나리오로 돌아가 편의점 봉투에 대한 선택을 바꾸면 된다.



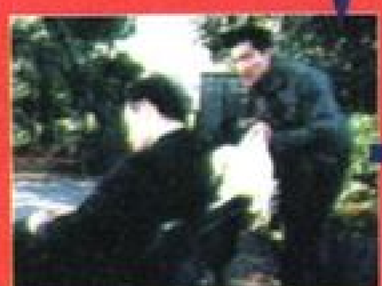
소녀의 자전거에 받친 청년



청년은 소녀의 편의점 봉투를 가지고 가 버린다



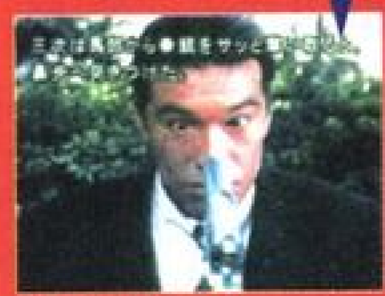
이 청년의 시나리오에서 결국 이것이 문제가 된다



청년은 봉투를 들고 와서



안에 들은 케익을 먹으려다



그냥 끝나 버리게 된다



다른 선택을 하면 이 남자는 봉투없이 등장



© 1997 CHUN SOFT

프로야구 그레이티스트 나인 '97

맥 미라클



새턴 최고의 야구 게임 「그레이티스트 나인'97」의 신버전 등장. 97년도 최신 데이터를 수록한 만큼 선동렬의 데이터는 전작 보다 훨씬 파워 업되었다.

■ 제작사: 세가 ■ 장 르: 스포츠 ■ 현지발매일: 97년 9월 25일 ■ 현지발매가 : 5,800엔

전작의 장점만 골라 담았다!

리얼한 야구 게임으로 호평을 받았던 「그레이티스트 나인'97」이 최신 데이터를 추가하는 등 대폭 파워 업되어 다시 돌아 왔다. 물론 전작의 장점은 계승되며 게임성의 향상을 위해 필요한 부분만을 최대한 파워 업시켰다.

변경점 체크

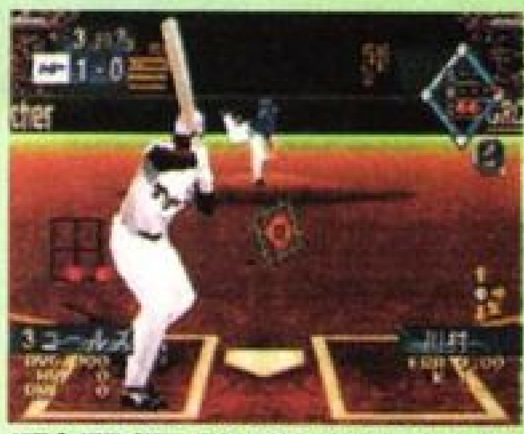
전작에서의 변경점 중 가장 눈에 띄는 것이 바로 「1997 페넌트」이다. 이 모드는 실제로 올 한해동안 일본 프로야구 페넌트 레이스에서 일어났던 사건들을 완벽하게 재현하는 것이다. 외국선수들의 등록과 방출, 선수들의 부상과 복귀 등이 현실과 똑같이 재현되며 이러한 사건들이 「야구 토픽」이라는 모드를 통해 '뉴스 속보' 형식으로 표현될 예정이다.

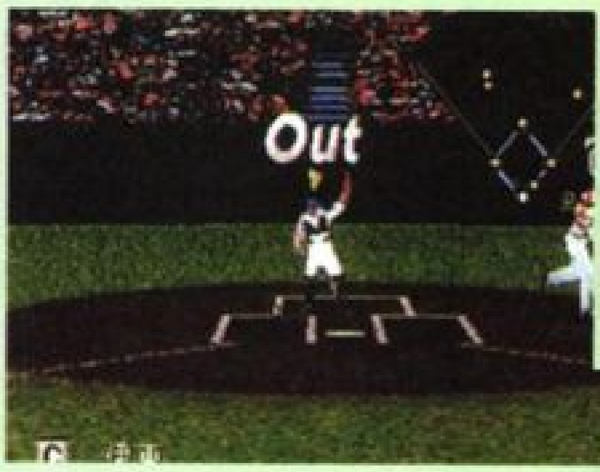
실명 OB 팀도 등장!

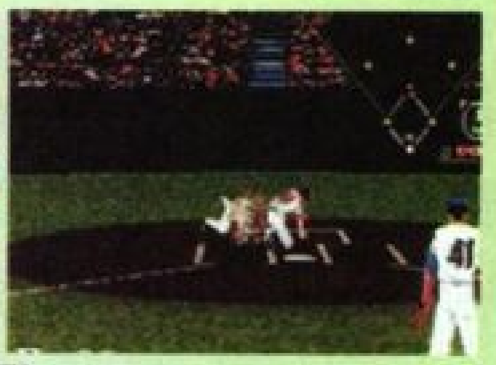
전작에 등장했던 오리지널 팀 「나이츠」와 「다이나마이트」가 선수 구성을 새롭게 바꾸어 실명 OB 선수들을 중심으로 다시 태어났다. 우리에게는 낯설지 모르지만 일본에서는 유명했던 과거의 명선수들 35명이 팀을 이루어 출장하게 된 것이다.

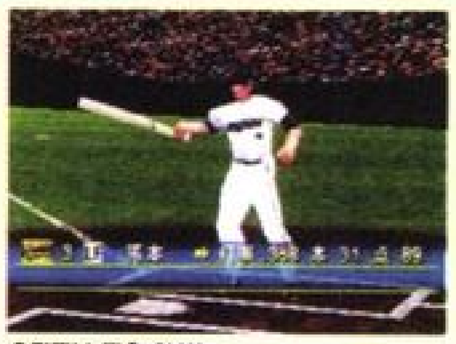
그외 변경점!

그외 세세한 변경점으로는 전작에서 호평을 받았던 투타 시스템 「록온」이 좀더 개량되었으며 홈런이나 크로스 플레이 시의 카메라 앵글이 새롭게 추가되는 등 유저들의 불만 사항을 최대한 없애고자 노력하였다.


새로운 배터 앵글! 공의 변화를 보다 쉽게 알 수 있다

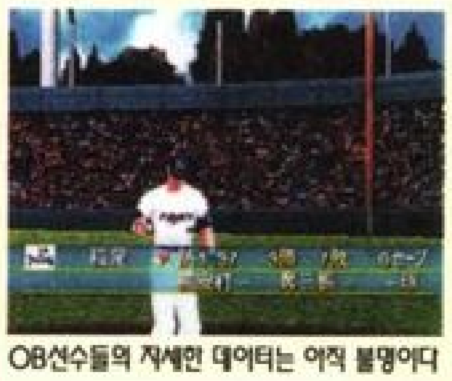



이번에 새로 채용된 크로스 플레이의 카메라 앵글


오리지널 팀을 일신!



팀 구성은 팀 에디트로 변경시킬 수 있다


OB선수들의 자세한 데이터는 아직 불명이다



'1997 페넌트' 모드 추가



야구토픽!


실제 사건들을 재현하게 된다



홈런 레이스를 즐기자!

본 게임의 재미와는 별도로 통쾌한 즐거움을 느낄 수 있는 「홈런 레이스」 역시 건재하다. 새로운 외국 선수나 신인 선수들의 실력이 어느정도인지 체크해 보자. 세이브를 해가며 혼자서 기록 갱신을 즐기는 것도 재미있지만 역시 친구들과 함께 경쟁하는 즐거움이 가장 크다고 할 수 있다.







© 1997 SEGA

「만들자」시리즈 최신작 등장!

프로 야구팀도 만들자!



플레이어의 목적은 프로 야구단을 경영하여 일본 최고로 만드는 것. 센트럴, 퍼시픽 양 리그의 팀 중 마음에 드는 팀의 구단주가 되어 자신의 뜻대로 경영하는 것이다. 물론 기존 구단을 베이스로 하여 오리지널 구단을 만드는 것도 가능하다.

■ 제작사: 세가 ■ 장 르: 시뮬레이션 ■ 현지발매일: 미정 ■ 현지발매가 : 미정

자금조달에서 선수 스카웃까지 마음대로!

선수의 스카웃이나 인사 등은 물론 야구장 주변의 지역 정비, 역과 호텔 등을 건설하여 이익을 올리는 것도 구단을 운영하기 위한 중요한 일이다. 팀의 본거지는 일본 전국에서 자기 마음대로 고를 수 있다.

충실한 설비가 기본



일본 최고를 향해 돌격!



선수의 활약은 모두 플레이어의 손에 달려있다

충실한 설비는 팀을 강하게 만들기 위한 기본 단계이다. 조명 등의 설비나 맛사지실 등 선수가 안심하고 마음껏 연습할 환경을 만들어 주자. 구장의 주위에는 호텔 등을 건설하여 손님맞이와 자금의 수입원을 만드는 것도 구단주의 중요한 임무이다. 그러면 구장에는 과연 어떤 설비들이 가능한지 자세히 알아보기로 하자.

구장 시설

구장 주위에 호텔과 역 등을 건설하기 위한 메뉴. 구장 주변을 정비하는 것에 의해 손님수와 이익이 크게 바뀐다.

구장 설비

인공 지붕과 오로라 비전 등을 구장에 설비, 증설하기 위한 메뉴. 연습 효율은 물론 손님을 모으는 것과도 연결된다.

연습 설비

서브 그라운드와 각종 연습기구를 구입, 설치하기 위한 메뉴. 각 선수의 능력 상승과 최종적으로는 팀을 강화시키는 토대가 된다.

의료 시설

맛사지실과 샤워장 등 선수들의 치료와 휴식에 필요한 설비를 설치하기 위한 메뉴. 선수의 메디컬케어는 강한 팀의 기본이다.



돈은 들지만 기본 설비를 갖추는 것은 구단 운영의 기초이다



팀의 인사는 성적과 직결

능력이 없는 선수의 해고, 팀을 우승으로 이끌 수 없는 감독의 교체 등 구단 관계자의 인사는 팀의 승률에 직접적으로 영향을 준다. 유망 신인선수를 드리프트 등을 통해 스카웃하거나 타구단과의 선수 트레이드의 교섭도 팀 보강에서는 뺄 수 없는 요인이다. 등번호와 이름을 바꿔 자신만의 선수도 만들 수 있다.



인사관리는 가장 중요한 일이다. 이 메뉴 내에는 유망한 선수의 탐색과 외국선수의 고용 등이 가능하다

선수 획득

드리프트 등 선수 획득 관련 메뉴. 이 메뉴 내에는 유망한 선수의 탐색과 외국선수의 고용 등이 가능하다.

선수 해고

현재 팀에 등록되어 있는 선수로 전력이 약하다고 판단되는 선수를 해고하기 위한 메뉴. 조금 미안하지만 구단 경영을 위한다면 어쩔수 없다.

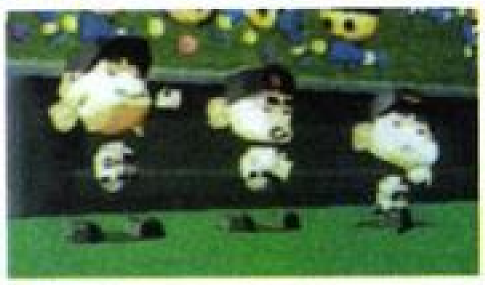
수뇌진 교체

감독, 코치, 스카우트맨을 바꾸는 메뉴. 지도적 입장의 캐릭터가 역할을 못하면 아무리 선수가 열심히 해도 우승은 어렵다.

등번호 변경

처음 등장하는 프로 야구선수는 실존 등번호와 같지만 이것을 임의로 바꾸는 것도 가능. 가공 선수에게 자신만의 번호를 주는 것도 가능하다.





유력 선수의 획득은 팀을 위해서 어쩔 수 없지만 돈이...



© 1997 SEGA

기동전사 건담

기렌의 야망



반다이가 명예를 걸고 만드는 대형 시뮬레이션 기동전사 건담 -기렌의 야망-」. 기존에 나온 여러가지 OVA 시리즈는 물론 사이드 스토리를 총망라한 건담 시뮬레이션의 결정판이다.

■ 제작사: 반다이 ■ 장 르: 전략 시뮬레이션 ■ 현지발매일: 미정 ■ 현지발매가 : 미정

초대 건담의 1년 전쟁!

「기동전사 건담 -기렌의 야망-」은 초대 건담의 '1년 전쟁'을 모티브로 한 시뮬레이션 게임이다. 또한 플레이어는 아무로나 샤아 등의 개인 단위가 아니라 지온군의 기렌 총사령관 또는 연방군의 레빌 장군이 되어 대국적인 시점에서 게임을 진행하게 된다.

지온 공국 스토리!

초대 국왕 지온=줌=다이쿤이 주창하는 뉴타입 사상을 지지하는 콜로니의 이민자들. 그들은 「지온 공국(公國)」이라는 이름을 내걸고 지구로부터의 독립을 선언한다. 이로 인해 지온 공국은 지구 연방과 독립전쟁을 치르게 된다.

이미 어느정도 모빌슈츠에 관한 개발이나 뉴타입 연구가 어느정도 진행된 상태이기 때문에 특이한 기체를 개발하거나 기묘한 작전을 세울 수 있는 것이 「지온 공국」의 매력이다.

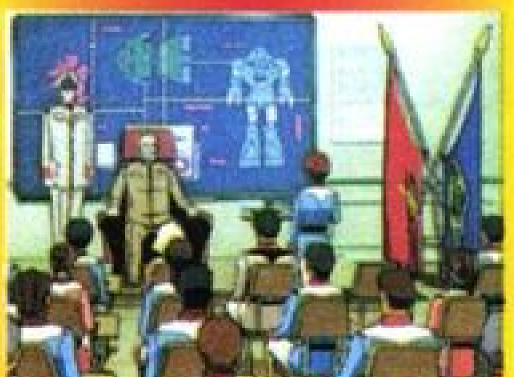


지온 공국군

지구 연방 스토리!

문명이 발달하여 우주로의 이민이 시작될 즈음. 지구에서는 '나라'라는 개념이 없어지고 지구 전체를 하나의 국가 단위로 생각할 수 있는 「지구 연방」이 발족되었다.

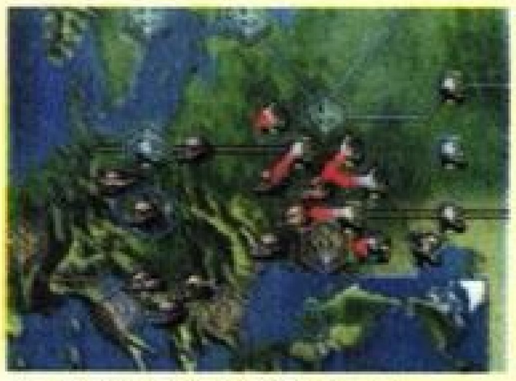
그러나 콜로니 이민자들을 잘 관리하지 못해 결국에는 전투 상태에까지 이르게 된다. 전력적으로는 다소 열세라고 할 수 있으나 원작의 주인공인 '아무로' 등을 조작할 수 있다는 것이 가장 큰 매력이다.



지구 연방군

진정한 전략 시뮬레이션!

이번 「기렌의 야망」에서는 전투뿐만 아니라 전체적인 작전 운영에서 군사적 연구, 개발, 인사 문제, 예산 배분 등 실로 전투에 필요한 모든 것을 플레이어 스스로 판단하여 처리해야 한다. 물론 이외에도 현재 지배하에 있는 거점에 대한 부대 수송이나 강화 공사, 병기의 생산 지시 등도 신경써야 하기 때문에 시뮬레이션을 처음 하게 되는 유저라면 당황스러울 지도 모른다.



유럽 지역에서 펼쳐지는 양 진영의 공세



접근시에는 개인전이 펼쳐진다



거대한 모빌 아머 「엘메스」

화려한 폴리곤 무비

아직 정확하지는 않지만 아래 소개되는 CG 장면은 이 게임의 오프닝 무비 중 한 장면인 듯하다. 물론 이외에도 각종 이벤트 장면에서 사용되는 무비의 러닝타임도 20분 이상이 배정될 예정이다. 화려한 동영상을 기대해도 좋을 듯하다.





격렬한 전투다





© 1997 BANDAI

롤플레잉



선굴황용대전 카오스시드

●네버랜드 컴퍼니
●97년 10월 23일 ●미정

현재 90% 이상의 완성도를 보이고 있는 「카오스시드」.
과거 SFC 유저들에게는 아직도 기억에 생생한 시뮬레이션 RPG로 던전이라고 할 수 있는 '선굴'을 스스로 만들어 간다는 독특한 시스템으로 호평을 받았다.



젤드나실트

●세가 ●97년 가을 예정
●6,800엔

게임 기획은 고에이가 맡고 개발은 세가가 하는 초대형 시뮬레이션 RPG. 기본적인 스토리는 플레이어가 용병이 되어 전란중인 리그리아 대륙을 평화로 이끈다는 스토리이다.



틸크(TILK)

●TGL ●97년 11월 예정
●6,800엔

작은 섬들이 모여 있는 '틸크 제도'를 무대로 모험을 꿈꾸는 소년 '빌리'와 그의 친구들이 펼치는 시뮬레이션 RPG. 스토리는 애니메이션으로 진행되며 요소요소에 전투가 삽입되는 시스템으로 구성되어 있다.



마법학원 루나

●카도가와 서점 ●미정
●6,800엔

RPG의 수작으로 손꼽히는 「루나」 시리즈의 외전이 드디어 새턴으로 등장. 이 「마법학원 루나」는 이전에 게임기어용으로 발매된 적이 있으며 무겁고 심각한 분위기의 본편과는 달리 밝은 분위기로 호평을 받았다.

액션



실루엣 미라지

●트레저 ●97년 9월 11일
●5,800엔

ESP 집단의 모습이 드디어 드러나기 시작했다. 본격적으로 그들의 게임이 어느 정도인지를 평가받게 될 「실루엣 미라지」. 액션이긴 하지만 N64용 「트러블 메이커즈」를 만들었던 트레저인 만큼 기대해도 될 듯하다.

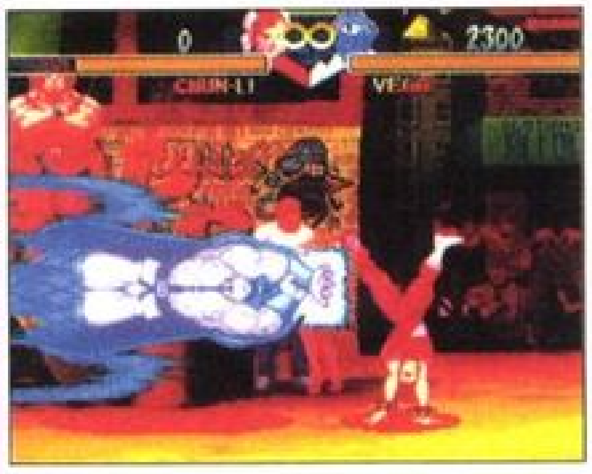


버블 심포니

●빙 ●97년 11월 27일
●3,800엔

아케이드 초인기 게임 「버블보블」이 새로운 모습으로 재 등장. 기본적인 게임방식은 아케이드용과 같으며 다만 스테이지가 대부분 다시 제작되었고 플레이어 캐릭터도 4명 중 하나를 고를 수 있는 등 여러부분이 리뉴얼되었다.

격투액션



스트리트 파이터 콜렉션

●캡콤 ●97년 9월 18일
●5,800엔

「스트리트 파이터 제로2'(대쉬)」와 「스트리트 파이터ⅡX」, 「스트리트 파이터ⅡX」 등 세개의 게임을 동시에 즐길 수 있는 추억의 스트리트 파이터 콜렉션. 스파 올드팬들에게는 놓칠 수 없는 명작이라고 할 수 있다.



어의견무용(御意見無用)

●KSS ●97년 9월 25일
●5,800엔

신주쿠 잭키 등 4인의 격투 매니어들이 만드는 격투 게임으로 화제를 모았던 [어의견무용(御意見無用)]. 등장 캐릭터는 야쿠자, 샐러리맨 등 개성이 강한 8명이며 다양한 타격기와 던지기의 조합이 가능하다고 한다.



아스카 120% 리미티드

●강담사 ●97년 9월 예정
●5,800엔

아스카의 최대 매력이라면 절대적인 파괴력으로 대역전극까지 가능한 초필살기. 미소녀풍의 캐릭터라고 해도 절대로 방심할 수 없다. 다채로운 배틀 시스템과 기발한 공격 패턴을 기대해 보자.



제로 디바이드-더 파이널 컨플릭트

●줌 ●97년 겨울 예정
●미정

기본적으로는 PS용 「제로 디바이드2」의 이식으로 완전 이식이 아니라 게임 분위기의 조정 등 약간의 리뉴얼 작업이 이루어진다고 한다. 「제로 디바이드」는 네트워크 상의 대전으로 버파 등의 격투와는 다른 느낌을 받게 될 것이다.

어드벤처



투탄카멘의 수수께끼

●레이 ●97년 11월 6일
●97년 11월 6일

일본의 이집트 고고학자가 직접 기획, 원작, 제작 지휘를 담당한 고차원 어드벤처. 이집트의 거리와 박물관, 유적 등이 실사로 표현되며 '투탄카멘의 왕릉은 진품이 아니다'라는 가설 아래 투탄카멘 왕의 죽음을 둘러싼 수수께끼를 풀어 나간다.

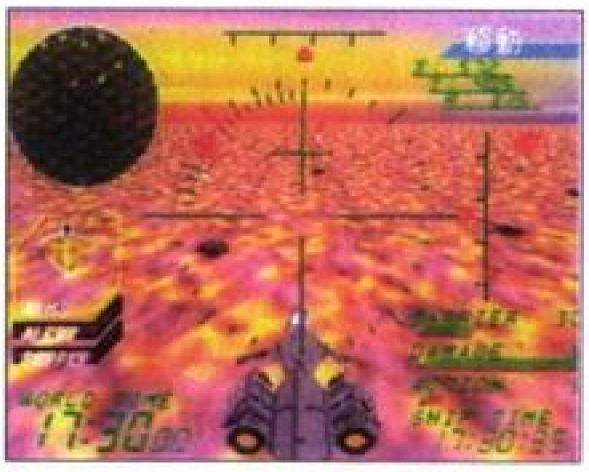


위저드리 네메시스

●쇼에이시스템 ●97년 가을 예정
●미정

3D RPG의 원조로 불리는 「위저드리」가 수수께끼 해결에 중점을 둔 어드벤처로 리뉴얼된다.
따라서 지금까지의 「위저드리」와는 달리 플레이어는 파티를 구성할 수 없고 혼자서 게임을 진행해야 한다.

시뮬레이션



창공의 날개 -고타월드-

●마이크로네트 ●97년 11월 13일
●6,800엔

구름 사이에서 펼쳐지는 전투기들의 공중전을 소재로 한 전략 시뮬레이션. 각 스테이지 초반에 등장하는 애니메이션 무비와 관련되어 스테이지와 클리어 조건이 변화되며 적을 단순히 부수는 것만이 아니라 유니트의 경비 등 다양한 스테이지가 등장하게 된다고 한다.



볼디랜드

●반프레스토 ●97년 11월 예정
●5,800엔

볼디즈라는 캐릭터를 사용하여 맵 상의 적들을 무찔러 가는 리얼타임 시뮬레이션. 볼디즈에는 집을 지을 수 있는 '빌더'와 적과 싸우는 '솔저' 등 4종류의 직업이 설정되어 있어 이것을 잘 활용하여 전투를 벌이게 된다.



넥스트킹 -사랑의 천년왕국-

●반다이 ●97년 가을 예정
●미정

PS용 게임들이 다수 새턴으로 이식되는 가운데 또 하나의 대작 연애게임이 새턴으로 이식된다. 「넥스트킹」의 무대는 중세 판타지 풍의 세계로 라이벌과의 경쟁을 통해 사랑을 쟁취하는 새로운 스타일의 연애 시뮬레이션이다.



은하 아가씨전설 유나3

●허드슨 ●미정 ●미정

미소녀 시뮬레이션의 명작이라고 할 수 있는 「유나」 시리즈의 최신작. 이번 「유나3」의 최대 특징은 미션이라고 불리는 전투 맵을 클리어해 나가는 형태로 게임이 진행된다는 점이다. 결국 어드벤처 요소보다는 시뮬레이션적 요소에 중점을 두었다고 할 수 있다.



스티븐 스필버그의 디렉터즈 체어

●저스트시스템 ●미정 ●미정

「로스트 월드」 등 다수의 히트작을 기록하고 있는 인기 감독 스티븐 스필버그가 감수한 영화 제작 시뮬레이션. 플레이어는 영화감독이 되어 제한된 예산과 일정을 가지고 영화를 만들어야 한다. 물론 스토리 결정부터 시나리오 제작, 촬영 등 영화 제작에 관련된 모든 것을 직접 결정할 수 있다.



위자드 하모니2

●아크 시스템 웍스
●미정 ●미정

작년 봄 발매되어 귀여운 캐릭터들과 독특한 시스템으로 호평을 받았던 「위자드 하모니」」의 속편. 이번 새턴용에는 PS용과는 달리 30개 이상의 이벤트가 다시 제작되어 완전히 새로운 게임이라는 느낌이 들 정도이다.

시뮬레이션



리프레인 러브

●리버힐 소프트 ●미정 ●미정

PS용에서 이식되는 대작 연애 시뮬레이션. 주인공을 포함한 4명의 남자와 3명의 여자들이 펼치는 대학생활의 마지막 학기. 멀티 스토리로 주인공의 패러미터라고 할 수 있는 여성으로 부터의 애정과 남성으로 부터의 우정은 물론 소지금에 따라서도 스토리가 변하게 된다.



방과후 연애클럽

●선소프트 ●미정
●미정

일본에서는 작년 윈도용 게임으로 발매되어 큰 인기를 모았던 「방과후 연애클럽」. 이 게임의 가장 큰 매력은 다른 연애 시뮬레이션에 비해 여자아이와의 대화가 많다는 점이다.

슈팅

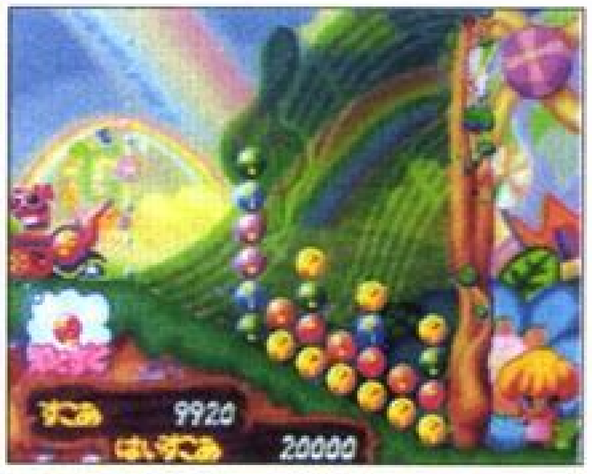


타임보칸 시리즈 보칸과 일발!

●반프레스토 ●97년 9월 예정
●5,800엔

80년대 대표적 애니메이션을 말할 때 빠뜨릴 수 없는 「타임보칸」. 주인공보다는 항상 당하기만 하는 3인조 악당 캐릭터가 더 유명한 애니메이션으로 이번에는 드디어 그들이 주연으로 등장하게 된다.

퍼즐



파스텔뮤즈

●소프트오피스 ●97년 10월 예정
●4,800엔

파스텔톤의 세계에서 귀여운 캐릭터와 함께 즐기는 퍼즐 게임. 작지만 귀여운 캐릭터로 음악의 낙원인 '미디랜드'를 구출하는 것이 이 게임의 목표로 플레이어는 발사대에서 음옥이라고 불리우는 구슬을 쏘아 3개 이상을 연결시켜 없애면 된다.

기타



DJ 워즈

●스파이크 ●97년 10월 30일
●미정

차세대기가 전성기를 맞이하면서 새로운 장르의 게임들이 속출하고 있다. 이 「DJ 워즈」 역시 그동안의 장르 구분으로는 어디에 속한다고 확실히 말할 수 없는 신장르의 게임이다. 한마디로 말하면 신세대들에게 인기를 얻고 있는 직업인 DJ를 새턴으로 직접 체험할 수 있는 소프트이다.



사쿠라대전 증기라디오쇼

●세가 ●97년 11월 13일
●미정

사쿠라대전의 인기 캐릭터들이 총출동하는 팬디스크. 지난 2월에 발매되었던 「화조통신」과 비슷한 내용이 되겠지만 이번에는 CD 2장의 대용량이다. 상세한 내용은 아직 불명으로 다만 사쿠라가 라디오에 출연한다는 설정과 플레이어가 실제로 조작할 수 있는 미니 게임 등이 수록된다고 한다.

© 1997 SEGA

Cheat Codes For Ss User!

선더포스 V

•컨티뉴 회수의 비밀

최초 컨티뉴 회수가 3회로 제한되어 있어 답답하던 플레이어들에게 기쁜 소식이다. 「선더포스Ⅴ」에서의 컨티뉴 회수에 커다란 비밀이 공개됐다. 컨티뉴 회수는 옵션의 인포메이션에 표시되어 있는 소프트 기동 시간이 3시간 지날 때마다 1씩 증가하여 최대 99까지 늘어 나도록 되어 있다. 따라서 오래 켜 놓으면 컨티뉴 수도 증가된다.

또한 게임을 클리어했을 때 굳 엔딩이라면 옵션에서 「FREE(프리 플레이)」를 선택할 수 있게 된다.



프리 플레이!

동급생 2

•오프닝 무비를 마음대로!

프롤로그가 끝난 뒤에야 볼 수 있는 오프닝 무비를 커맨드 입력으로 간단하게 볼 수 있는 비법이 발견되었다. 방법은 '엘프(elf)'의 로고가 나왔을 때 L과 R 버튼을 계속 누르고 있는 것. 그러면 잠시후 오프닝 무비가 나오게 된다.



L과 R 버튼을 계속 누른다

SS 액션리플레이 코드

•바이러스

마스터코드	F6000914 C305 B6002800 0000
자금 무제한	160A456A FFFF
HP 무제한	160A8800 003C
AP 무제한	160A832E 001E

자염룡

•프리 플레이!

어퀘스의 첫 야구게임인 디지컬리그. 단순한 슈팅 초보자들에게는 반드시 필요하다고 할 수 있는 프리 플레이. 이 「자염룡」에서도 간단한 커맨드로 크레디트를 늘리고 마침내는 '프리 플레이'까지 가능한 비법이 공개되었다. 방법은 우선 '익스텐드(EXTEND)'라는 글자가 나오는 타이틀 화면(나오지 않았다면 스타트를 눌러보자)에서 C 버튼을 10회 누른다. 그러면 크레디트가 6으로 증가하게 될 것이다. 이 상태에서 C 버튼을 한번 누를 때마다 크레디트가 하나씩 증가하고 최대 9까지 올라가게 된다. 그리고 크레디트가 9가 된 상태에서 C를 연타하면 결국 '프리 플레이'가 되는 것이다.



프리 플레이다!

미스터 본즈

•스테이지 셀렉트!

어퀘스의 첫 야구게임인 디지컬리그. 단순한 해골이 주인공이 되어 펼치는 액션 게임. 미국적인 분위기로 국내에는 그다지 많이 소개되지 않았지만 리얼한 뼈마디의 움직임은 정말 유쾌하다. 이 「미스터 본즈」에도 모든 액션 게임에 필수(?)적인 비법이라고 할 수 있는 '스테이지 셀렉트'가 공개되었다. 방법은 레벨 셀렉트 화면에서 R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, R의 순으로 입력하면 된다.



'디스크2'의 스테이지도 모두!

무지개색 청춘

•해피 엔딩의 보너스!

「두근두근 메모리얼 ~무지개색 청춘~」을 해피 엔딩으로 끝내면 메뉴 화면에 「앨범(アルバム)」과 「축구 게임(サッカーゲーム)」이라는 새로운 항목이 생긴다. 「앨범(アルバム)」이라는 모드로는 비주얼을 볼 수 있으며 「축구 게임(サッカーゲーム)」은 프리킥 미니 게임을 즐길 수 있는 모드이다. 하지만 이것은 해피엔딩을 본 유저라면 모두 알고 있는 사실. 특별하지는 않지만 그외에도 또 한가지의 보너스가 있다. 해피엔딩으로 게임을 끝낸 후(곧바로 플레이해도 무방) 다시 게임을 플레이하고 방으로 들어가 라디오를 들어보면(ラジオを聴く) 그동안 잡음으로 들리지 않았던 라디오가 깨끗하게 들리게 된다.



라디오를 듣자!

슬레이어즈 로얄

• 소지금을 3,00으로!

게임 중 돈이 부족하여 고민하는 유저들에게 한번 정도 분위기 쇄신을 위해 해 볼 만한 비법이다. 다만 이 비법을 사용한 후 아이템을 사용하거나 물건을 사고팔면 버그가 발생하게 되므로 실용적인 비법이라고 할 수는 없다.

방법은 플레이 중 세이브 데이터가 없는 곳을 로드하면 자금이 3,000으로 늘어나게 된다.

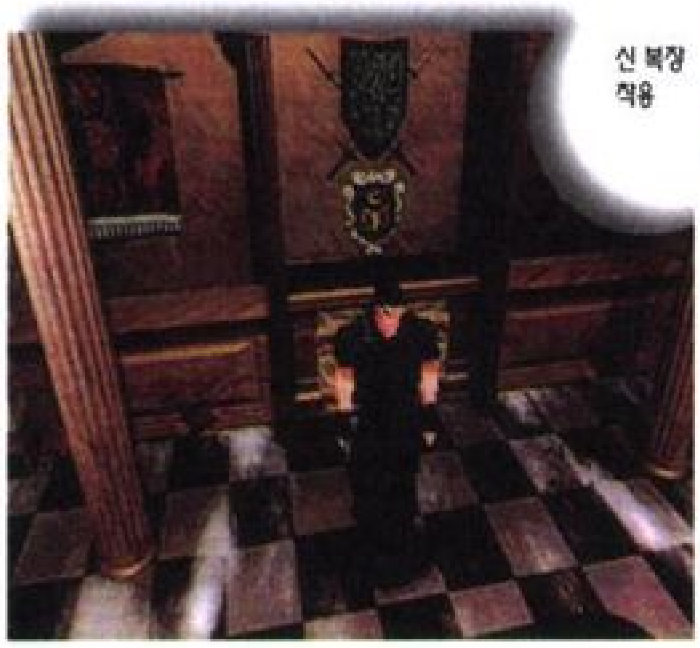


자금이 3,000!

바이오 하자드

•신 복장 상태로 게임 개시!

본 게임을 1회 퍼펙트 클리어하면 갈아 입을 수 있는 새로운 복장. 하지만 간단한 커맨드로 게임을 시작할 때부터 이 신 코스츔을 입은 상태에서 플레이할 수 있는 방법이 발견되었다. 방법은 2P측 패드의 L, R버튼을 누른채 1P측 패드로 뉴 게임(NEW GAME)을 선택하고 스타트하는 것이다. 패드가 두 개 필요하다는 점에 주의하자.



신 복장 착용

•배틀 게임 개시 커맨드

새턴용 바이오만의 오리지널 요소인 배틀 게임. 이 게임은 제한된 탄수로 차례로 나타나는 적들을 쓰러뜨려 가는 스테이지 클리어 타입의 모드다.

바이오 하자드 본편을 한번 클리어하지 못하면 즐길 수 없는 이 새턴용 오리지널 배틀 모드를 클리어 전에 간단한 커맨드를 사용하여 즐겨보자.

방법은 타이틀 화면에서 2P 측 패드의 X, Y, Z버튼을 누른 채 2P측 패드의 스타트 버튼을 누르면 메뉴에 배틀 게임이 추가된다. 다만 사전에 노멀 게임으로 세이브해 둘 필요가 있다.



배틀게임 추가

라스트 브롱크스

•진(?)무기 고르기

생선, 기차 등 무기 바꾸기의 정확한 방법이 공개되었다. 방법은 우선 라스트 브롱크스 교실의 '모든 설명을 듣는다(全ての說明を聞く)'를 선택하여 8번 듣는다. 캐릭터는 누구라도 상관없다. 그 이후에 캐릭터 선택 화면에서 우측의 캐릭터면 방향버튼을 우측으로 하고, 좌측 열에 있는 캐릭터는 방향버튼을 좌측으로 하면서 캐릭터를 결정한다.

이런 방법으로 결정하여 게임을 스타트하면 캐릭터들의 무기가 생선이나 기차 등으로 변하게 된다.



기차가 무기로!



레드아이 등장!

•CPU의 난이도 항목 증가!

LB 도장 내의 초급, 중급, 상급 모드에서 OK를 256회 이상 기록해 보자. 그러면 옵션의 CPU 난이도 항목이 늘어나게 된다. 한번 실험해 봐도 재미있을 듯하다.



옵션 증가!

•레드 아이 선택법

LB의 최종 보스로 등장하는 레드아이를 선택할 수 있는 방법이 공개되었다. 우선 방법은 일단 앞의 두가지 비법을 완성시켜 놓은 상태에서 8인 캐릭터 전원의 '자기소개(自己紹介)'를 본다. 그리고 캐릭터 선택화면에서 죠의 위에 레드아이가 등장하게 된다.

록맨 X4

•숨겨진 피츠 발견

통쾌한 액션 「록맨 X4」. 이 게임에서 엑스의 숨겨진 파츠와 캐릭터의 색깔을 바꾸는 비법이 발견되었다. 우선 엑스의 숨겨진 파츠를 얻는 방법은 게임을 시작할 때 엑스에 커서를 맞추고 B를 두번, 좌를 여섯번 누른 후 L, R을 누르면서 결정하면 된다. 또한 또다른 색깔의 제로를 고르는 방법은 제로에 커서를 맞추고 우를 여섯번 누른후 B를 누르면서 결정하면 된다



이 상태에서 커맨드를!

독자 금단의 비법

랑그릿사 IV

•무엇이든 파는 최강의 상점

일단 전투 준비 장면에서 상점을 선택한다. 선택한 후 '산다'와 '판다'라는 항목이 나오면 Y, A, 하, X, B를 입력한다. 입력한 후 미사일이 터지는 듯한 소리가 나오면 성공이다. 그러면 게임 후반에나 볼 수 있는 강력한 아이템들을 살 수 있게 된다

챔프점수 500점 이춘근 / 경북 상주시 낙양동 1구 61-

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.
각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다.
채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층
게임챔프 SS비법 담당자앞
우편번호 121-160

게임의 감초 성우 점검

챔프에서 발견! 게임 성우

게임의 매체가 롬팩에서 CD로 전환이 되면서 가장 눈에 띄게 변한 것이 바로 CD 트랙을 이용한 음악과 동영상이다. 그 중에도 성우는 차세대기로 파워 업되면서 그 진가를 발휘하기 시작하였다. 애니메이션이나 TV 외화에서나 들을 수 있었던 성우의 목소리를 게임에서 들을 수 있게 되어 일부 매니어들에게 성우들의 이름이 기억되기 시작한 것이다. 이번에는 바로 이렇게 게임으로 친숙하게 된 인기 게임 성우들을 알아본다.

미야무라 유코 (宮村 優子)



에반겔리온의 아스카로 유명해지면서 현재 인기 절정에 달해 있다. 또한 상당한 노력파로 아스카 역을 맡게 되면서 독일어 학원까지 다녔다고 한다. 하지만 솔직히 독일어 발음은 영 아니다.

대표 출연작
소류 아스카 랑그레이(신세기 에반겔리온 & 2nd 임프레션)
이노우에 리즈코(엘프를 사냥하는 자들)
춘리, 로즈(스트리트 파이터제로)
춘리(슈퍼 퍼즐 파이터)

오가타 메구미 (緒方 惠美)



유유백서의 쿠라마로 데뷔한 이후로 많은 작품에 출현. 가느다란 소녀의 목소리와 약간은 어둡고 통명스러운 듯한 소년의 목소리로 양분되는 목소리가 특징. 최근에는 에반겔리온의 이카리 신지로 많은 지지를 얻고 있다. 연기력도 상당하며 특히 신지의 절규하는 연기는 일품이라고 할 수 있다. 과연 에메로드 공주의 목소리와 신지의 목소리만을 듣고 그녀라는 것을 구분할 수 있는 사람이 있을까?

대표 출연작
쇼쿠라마(유유백서)
이카리 신지(신세기 에반겔리온 & 2nd임프레션)
세이야(천외마경 제4의 묵시록)
에메로드 공주(마법기사 레이어스)
시노부(트루 러브스토리)
트레이시(투신전)

요코야마 치사 (横山 智佐)



새턴용 「사쿠라대전」으로 유명해진 성우. 물론 그 전에도 많은 출연작이 있다. 유나의 그 귀여운 목소리는 아직도 귀에 쟁쟁하다.

대표 출연작
필리(이터널 멜로디)
키요코(아스카120% 엑설런트 버닝퍼스트)
파노티(뿌요뿌요CD)
쟝(이상한 바다의 나디아)
시이네(빨간두건 챠챠)
텐도 아카네(란마1/2)

대표 출연작
신구지 사쿠라(사쿠라대전)
사사미(천지무용 & 마법소녀 프리티사미)
루크레치아 노인(슈퍼 로봇대전F)
유나(은하 아가씨전설 유나)
밀(프린세스 메이커1)
치하루(트루 러브스토리)
아코(동급생)
마리아(악마성 드라큘라 X)

히다카 노리코 (日高 のり子)



일본의 국민적 성우라고 할 수 있는 인기 성우로 맑은 목소리가 특징이다.

하야시바라 메구미 (林原 めぐみ)



말이 필요없는 성우! 현재 여자성우 중 최고라고 할 수 있다. 게임이나 애니메이션의 히로인이란 히로인은 죄다 휩쓸고 다니고 있으며 인기 또한 하늘을 찌를 정도이며 목소리도 다양해서 맡은 역 하나하나의 목소리가 전혀 다르게 느껴질 정도이다. 최근작으로는 바로 에반겔리온의 레이 역으로 친숙한 성우이다.

대표 출연작
아야나미 레이(신세기 에반겔리온 & 2nd 임프레션)
리나 인버스(슬레이어즈 로얄)
파이(3X3 eyes 흡정공주)
후지미야 모미지(블루시드)
라임(세이버 마리오네트J)
사오토메 란 마 (란마1/2)
크리스티나 맥켄지(4차 슈퍼 로봇대전S)
밀다(퀴버디스2~흑성강습 오반레이)

사쿠라이 토모 (櫻井 智)



연기력과 외모를 모두 갖추었다고 할 수 있는 성우. 국내에도 팬들이 많다. 최근에는 괴도 세인트 텔 뮤지컬에도 출연했다.

대표 출연작
- 천외마경 제4의 묵시록 (유메미)
- 시미즈 카호(노엘)
- 하네오카 메이미(괴도 세인트 텔)
- 리무루루(사무라이 스피릿츠)
- 아오이 츠와부키(마크로스 디지털미션)
- 마린(빨간두건 차차)

토우마 유미 (冬馬 由美)



대표 출연작
- 디드릿트(로도스섬 전기)
- 울드(아앗 나의 여신님)
- 카나(이스4)
- 이야 코바야시(신슈퍼 로봇대전)

도도하고 당당한 여자의 목소리! 여신님에서는 울드의 연기로 약간 느끼한 감이 있지만 로도스섬 전기의 디드릿트 목소리는 귀여움과 상큼함 그자체! 물론 외모는 절대 기대하지 말 것.

다카야마 미나미 (高山 みなみ)

대표 출연작
- 어스퀴트(마법기사 레이어스)
- 텐도 나비키(란마1/2)
- 라쿠엘(건너즈헤븐)
- 차코(실키립)
- 노와루(멜티렌서)
- 에밀리오(사이킥 포스)



주연 보다는 조연을 많이한 성우. 최근에 인기가 많이 상승했다. 그룹 TWO-MIX의 보컬을 맡고 있기도 하다.

이노우에 키쿠코 (井上 喜久子)



본래는 강하고 허스키한 목소리와 가느다랗고 여자다운 목소리로 양분되는 성우지만 여신님의 베르단디로 이미지가 굳어버렸다고 할 수 있다.

대표 출연작
- 베르단디(아앗 나의 여신님)
- 리아트리스(마크로스 디지털미션)
- 텐도 카스미(란마1/2)
- 카렌 호조(폴리스너즈)
- 세리자와 요시코(동급생)
- 튜터 늘백(제4차 슈퍼 로봇대전S)
- 룬 왕녀(신비의 세계 엘하자드)

히사가와 아야 (久川 綾)



일본뿐만 아니라 국내에도 많은 고정팬을 가지고 있는 성우. 특별히 한가지 역에 구애받지 않는다.

대표 출연작
- 스쿨드(아앗 나의 여신님)
- 미즈노 아미(세라문)
- 레이(몬스터메이커)
- 딸(프린세스 메이커2)
- 요코(마물헌터 요코)두건 차차)

미도리가와 히카루 (綠川 光)



최근 인기를 얻고 있는 남자성우중 한 명. 어찌보면 약간은 특이한 캐릭터들을 연기한 듯하다.

대표 출연작
- 제르가디스(슬레이어즈 로얄)
- 히이로 유이(신슈퍼 로봇대전)
- 미사키 안도(제4차 슈퍼 로봇대전S)
- 루카와 카에데(슬램덩크)

세키 토모카즈 (關 智一)



목소리를 듣고 있노라면 피가 끓는 열혈한의 연기를 하는 성우. 매우 남성답다는 것이 무기이다.

대표 출연작
- 도몬(기동무투전 G건담)
- 준페이(엘프를 사냥하는 자들)
- 반(천공의 에스카플로네)
- 토우지(신세기 에반겔리온 2nd 임프레션)

카사하라 히로코 (笠原 弘子)



아직 그렇게 기억할 만한 성우는 아니지만 노래도 잘하고 외모도 매우 매력적인 성우이다.

대표 출연작
- 티므린(에메랄드 드래곤)
- 호오지 후우(마법기사 레이어스)
- 후지무라 시오리(탄생)
- 루니(랑그릿사3)
- 유노(천외마경 제4의 묵시록)

요시다 코나미 (吉田 古奈美)



데뷔한 지는 오래 되었지만 최근에서야 인기를 얻고 있는 성우. 연기력도 괜찮고 귀여운 목소리를 주로 낸다. 단지 목소리와는 달리 외모가 조금 실망스럽다. 아마도 랑그릿사 초회 한정판의 팬북을 본 유저라면 너도나도 절규의 비명을 질렀을 것이다.

대표 출연작
- 우미(마법기사 레이어스)
- 쿠쿠리(마법진 구루구루)
- 프린세스 프레아 (랑그릿사3)
- 츠즈키 코즈에 (동급생2)

새턴 동아리 소식



안녕하세요 새턴동 회원님들. 무더운 여름과 함께 찾아온 방학도 이제 끝났군요. 여름방학 동안 재미있는 게임도 많이 나와서 회원 여러분들도 새턴과 함께 즐거운 한때를 보내셨으리라 믿습니다. 하지만 이제 즐거운 여름방학은 끝나고 다시 공포(?)의 개학이 찾아 왔습니다. 그렇다고 해서 너무 기죽지 마시고 새턴과 함께 식욕의 계절, 독서의 계절, 게임의 계절인 가을도 즐겁게 보내시기 바랍니다!

새턴 토론장

8월초를 강타한 「버파3」 포기 소식. 「세가! 버파3 이식 포기!」라는 제목으로 올라온 게시물 때문에 한동안 새턴동이 떠들썩했었습니다. 물론 곧 루머일 뿐이라는 것이 밝혀졌습니다. 하지만 그에 따른 여파로 유저들 사이에는 새턴으로 「버파3」 이식이 '불가능하다'와 '가능하다'의 두 편으로 갈라져 뜨거운 토론이 이루어졌습니다. 토론 결과 이식을 하고 말고를 떠나서 아주 낮은 이식률로 새턴으로 이식 할 바엔 차라리 안하는 쪽이 낫다라는 의견으로 의견이 모아지게 되었습니다. 이문제는 처음 「버파3」를 이식한다고 선언하였을 때부터 나온 문제로 정말 어떤 형식의 「버파3」가 등장하게 될 지 정말 궁금합니다.

회원 앙케이드

이번에는 새턴동 회원을 대상으로 '나는 어떤 소프트 때문에 새턴을 샀는가?' 라는 앙케이트를 실시해 보았습니다. 역시 높은 지지율을 차지한 것은 아케이드 격투게임들의 이식작이었습니다. 물론 그외에도 여러 게임들이 거론되었지만 역시 「버철 파이터」 시리즈를 떼놓고 새턴을 말하기는 어려운 것 같습니다.

1위: 버철 파이터 시리즈
2위: 더 킹 오브 파이터즈 시리즈
3위: 사쿠라 대전
4위: 랑그릿사 시리즈
5위: 마법기사 레이어스

인기 리뷰

이번에는 회원님들이 올리신 게임 리뷰 중에서 조회수가 높고 평이 좋은 리뷰 중에서 한가지를 선정하여 소개하도록 하겠습니다. 이번호에는 '미소녀 클럽' 시삽으로도 활동하고 있는 이한군의 「동급생2」를 골라 보았습니다.

제 목 : [소감] 동급생2 FOR SEGA SATURN
올린이 : 이한8047(이한) 97/08/19 09:43
읽 음 : 93 관련자료 없음

「동급생2」를 이제야 해보게 되었습니다. 일단 반프레스토가 발매한 PS용 「동급생2」보다 전체적으로 낫다는 평을 받고 있습니다. 이런 게임은 으례 새턴용이 해상도가 떨어진다, 음성이 부자연스럽다며 일본 패미통 같은 곳에서 점수를 낮게 줬는데 이번에는 웬일인지 새턴용이 플스용 보다 패미통 점수가 높더군요. 역시 NEC 인터채널!

먼저 이 게임은 다들 아시다시피 두장으로 이루어져 있습니다. CD 프린팅은 똑같지만 색깔이 다릅니다. 사실 2색으로 만든 CD 프린팅이 만족스러운 것은 아니지만 아무튼 첫장에는 프롤로그, 졸업생, 걸스 룸, 뮤직 클립 모드들이 들어가 있고 2번째 장에는 본 게임이 들어가 있습니다.

먼저 이 게임의 가장 큰 특징은 많은 음성데이터입니다. 거의 90% 이상의 대사가 음성으로 처리가 되어 있기 때문에 귀를 즐겁게 해줍니다. 게다가 요시키의 목소리는 '아주 멋짐' 그자체입니다. 또한 해상도 역시 하급생 정도로 높고 색수도 많기 때문에 컴퓨터용 「동급생」의 16색에식상했던 저로써는 기쁘기 그지 없었습니다.

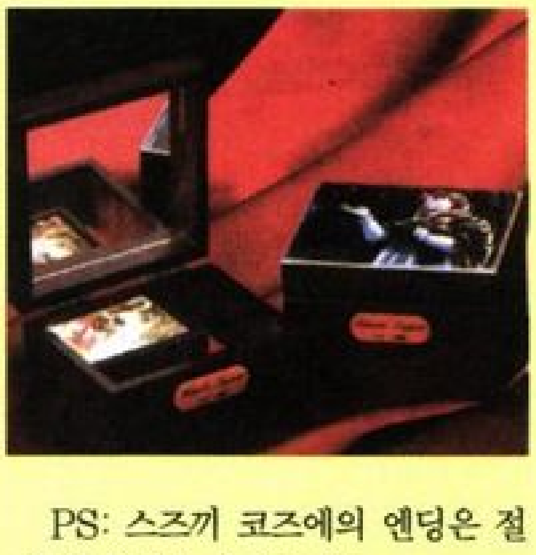


물론 엄청난 양의 H신의 삭제와 더불어 음성신도 삭제되었지만 게임 중의 성인용 농담(?)은 삭제되지 않았습니다. 하지만 삭제된 H신 대신 새로운 장면들이 들어 있기 때문에 그걸 보기 위해서라도 계속 플레이를 하게 만들어 줍니다. 그리고 엔딩에서는 멋진 보컬과 함께 엔딩을 본 캐릭터의 성우 이름이 확대되어 누가 그 캐릭터의 성우를 맡았는지 보여줍니다.

이제 전체적인 평으로 들어 가겠습니다.

신 캐릭터는 플스용보다 적습니다. FX용에서도 등장했었다는 카렌의 매니저가 신 캐릭터로 등장하는데 별로 마음에 들지는 않습니다. 음성면에서는 PCM을 이용한 깔끔한 면이 마음에 들고 실제 게임상에서는 그럭저럭 좋다는 느낌을 받을 정도로 샘플링되어 있습니다.

그외 요소로 PC용 「동급생2」에서는 퀴즈왕 형제들이 내는 문제를 맞출 경우 H신 한장면씩을 볼 수 있게 힌트를 주는데 여기서는 그냥 문제를 맞추고 상금을 받으면 끝입니다. 게다가 문제는 IBM용하고 동일하기 때문에 약간 재미를 반감시킵니다. 그외에는 IBM용과 비교해 볼 때 별다른 추가점이 없다는 것이 역시 지적할 만한 부분입니다.이런 점으로 볼 때 일어만 조금 아신다면 즐겁게 플레이하실 수 있을 거라 믿습니다. 동급생은H신이 아니더라도 재미있는 게임입니다. H신이 거의 다 사라졌다고 해서 실망하지 마시고 한번 즐겨보시기 바랍니다. 성우들의 예쁜 목소리와 함께 미소녀들이 여러분들의 눈과 귀를 즐겁게 해드릴 것입니다. 그럼 이만 소감을 줄이겠습니다.



PS: 스즈끼 코즈에의 엔딩은 절대 장례식이 아닙니다!

챔프학년 SS반



안녕하세요? SS 담당자 이인분입니다. 이달부터 이인분이 독자들과 직접 만나게 되었습니다. 재미있는 이야기나 챔프학년 친구들과 함께 나누고픈 감동적인 스토리(?)가 있다면 주저없이 엽서로 적어 보내주세요. 뽑히신 분들에게는 SS반의 번호가 주어지며 출석부에 이름이 기록됩니다. 또한 6개월마다 치뤄지는 챔프학교 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다.

김태규

안녕하십니까? 7월호에 타마고치 사건(?) 이후 두번째 도전하는 새턴펜 태규입니다. 며칠전 친구랑 싸운 기막힌 사건을 전해 드리겠습니다. 참고로 이 친구는 SNK의 열렬한 펜입니다.

어느날 챔프(96.12)를 들고 친구집에 놀러 갔었는데 친구가 새턴 연구실에 실린 「그랜디아」를 「무사도열전」이라고 우기는 겁니다.

제가 설명을 하자 오히려 '저스틴'은 '리무루루'로 '피나'는 '참참'이라며 펄쩍 뛰는 겁니다. 제발 속 시원히 대답 좀 해주십시오. 답답해 미치겠습니다.



P.S 제가 봐도 조금 비슷하네요.

우기는 데는 장사없다. 정말 우기는 데는 어쩔 수가 없어요. 어딜가나 그런 사람은 한명씩 꼭 있게 마련이죠. 서울시장을 조순이라고 우기는 사람이 있는 가하면 요즘 인기있는 「KOF 97」에서 오로치를 됐다고 우기는 사람도 엄청 많잖아요! 우기는 것은 시간이 약이죠. 그대로 놔두면 언젠가 스스로 깨닫게 될거예요. 진리는 꼭 밝혀지니까.

배현호

안녕하세요. 호수(High-five Of Sega saturn User)팀장 배현호(나우누리 ID = 새턴맨97)입니다. 요즘 정말 짜증납니다. 신문을 보면 이현세씨가 입건되고 박산하씨도 같은 꼴. 정말 너무하는 것 같습니다. 인터넷을 하면 모두 폭력적이거나 선정적인 일본만화를 찾기 위해서 하는 것으로 여기고 특히 클램프 홈페이지(www.clamp.f-2.co.jp)는 모일간지에 의해 '저질 인터넷 일본만화'라며 비판당했습니다. 저도 클램프를 좋아합니다. 하지만 인터넷에서 그림을 빼오는 것은 잡지를 스크랩하는 것과 같다고 생각합니다. 솔직히 말해 구세대인 어른들이 너무 심한 것같습니다.

하루빨리 이현세, 박산하씨가 무죄 판정을 받고 풀려나오고 만화 시장이 번영하기를 바라면서 글을 마칩니다.

물론 청소년들이 선정적인 만화를 보는 것은 누가봐도 옳은 일이라고 할 수 없습니다. 하지만 일본 만화가 모두 선정적이거나 폭력적인 것은 아니지요. 이런 문제는 근본적으로 우리나라 만화가 일본 만화에 비해서 떨어지기 때문에 발생한 일이라고 생각합니다. 하루빨리 우리나라 만화가 일본과 견줄 수 있는 수준이 되었으면 좋겠습니다. 그리고 현호군 같은 친구가 일본 만화 중에도 좋은 만화가 있다는 것을 알리는 데에 노력했으면 좋겠어요. 정말 추천할 만한 일본 만화가 있으면 친구들과 같이 보며 어느 점이 좋았다는 평가도 스스로 해보고 그러면 언젠가는 좀 나아지겠지요.

선도원

안녕하세요. 저는 옛친구에게 꿈에 그리던 새턴을 빌렸습니다. 하지만 우리집은 TV가 옛날 것이라서 새턴이 되질 않았습니다. 그래서 생각 끝에 친구집에서 하기로 하였습니다. 하지만 전원을 누르는 순간 '퍽!'하며 소리가 나더니 멈춰 버렸습니다. 그 때 친구가 하는 말 "220V야".

그래서 어디선가 주워 들은대로 타버린 퓨즈에 구리를 감아 기도하면서 다시 한번 전원을 누르는 순간 이번에는 연기가 나기 시작했습니다. 저는 할 수 없이 게임 매장에 갔습니다. 게임 매장에서는 뭐가 타버렸다며 6만원을 달라고 하는 것이었습니다. 1주일 후 그 친구(새턴주인)가 와서 "넌 내친구도 아니야." 하며 새턴을 가지고 가 버렸습니다. 그 일 이후 저는 그 친구와 이야기도 못했습니다. 어떻하면 좋을까요.

음! 우선 전원부가 타버린 것 같군요. 일본은 100V 전기를 사용하고 있기 때문에 모든 일본 가전제품은 100V에 맞춰져 있습니다. 그렇기 때문에 퓨즈가 타버린 것이고 그것을 무리하게 구리로 감아서 사용하여 전원부가 타버린 것 같습니다. 옛날 TV에 새턴을 연결하려면 RF 케이블을 사서 연결하면 되구요. 일단 친구 새턴을 망쳐 놓았으니 고쳐주는 것은 당연하다고 생각합니다. 돈을 물어주고 진심으로 잘못했다고 하면 다시 예전처럼 지낼 수 있을 겁니다

류상구

안녕하세요. 저는 며칠전 게임챔프를 사러 용산까지 갔습니다. 왜나면 용산에 챔프 사무실도 있고 해서 혹시 빨리 나오지는 않았나 해서 입니다. 하지만 아직 안나왔더군요. 그래서 챔프 발행일이 되어 다시 용산으로 갔습니다. 지금이 이날 왜 용산으로 갔는지는 이해가 가지 않습니다. 아무튼 용산에 갔더니 근처의 서점들이 모두 휴가를 가버렸습니다. 그래서 영풍문구까지 갔는데도 챔프는 없었습니다. 결국 집으로 돌아 오는 길에 동네 서점에 챔프가 꽂혀 있는 것이 눈에 띄었습니다. 책값이 6,500원으로 오른 것도 모르고 6,000원밖에 없어서 500원은 외상으로 사야 했습니다. 결국 저는 차비만 3,400원 들여서 아무 성과도 거두지 못한 것입니다. 그리고 이 편지를 거의 다 쓰고 나서야 챔프가 마포로 이사간 것을 알게 되었습니다.

저는 정말 왜 이럴까요?

그러게 책을 사면 재미있는 부분만 보지말고 목차나 광고도 잘 보아 두어야 해요! 거기서 진짜 정보를 얻을 수도 있거든요. 아무튼 챔프를 사기 위해 온 서울을 이잡듯 다녔다니 정말 기특해요. 그리고 한가지 하고 싶은 말은 대형 서점일수록 잡지는 더 일찍 팔려버린 다는 것이예요. 동네 서점이 제일 안전하지요. 더구나 서울 시내에는 챔프가 깔리는 시기가 거의 같아서 크게 차이가 난다고 해도 한두시간 차이 밖에는 나지 않을 거예요. 그러니 동네 서점 아저씨에게 미리 예약해 두는 것도 좋은 방법이라고 할 수 있지요.

임섭규

안녕하세요. 저는 오늘 무지 열받는 일을 겪었습니다. 일단 저는 새턴 앙케이트에 붙이는 우표를 사러 우체국에 갔습니다. 그런데 우체국 아줌마가 제 앙케이트 종이를 보시더니 거기에는 210원 우표를 사야한다고 하는 것입니다. 그래도 저는 150원짜리를 달라고 했더니 그 아줌마가 자꾸 210원 짜리를 사라고 우기는 겁니다. 그때 옆에 있던 아줌마 한분이 저에게 100원을 주면서 모자르면 보태 쓰라고 하는 것입니다. 도대체 얼마짜리를 붙여야 하는 것입니까?

대부분의 독자들이 150원 짜리 우표를 사용했거든요. 임섭규군의 사연을 읽고 나도 무척 궁금해서 당장 우체국으로 가서 물어봤어요. 그랬더니 소녀의 그림 때문에 210원 짜리 우표를 사용해야 한다더군요.

다시 말하면 편지봉투를 4분의 1로 나눌 때 왼쪽 하단부에는 우체국에서 사용하는 난(반송 등의 표시)이므로 백지 상태가 되어야 한대요. 그래서 그 멋진(?) 소녀 그림 때문에 규격 외로 판정 받아 210원이 된 거구요. 아무튼 독자 여러분에게 60원을 더 부담시켜 정말 죄송해요.

출석표

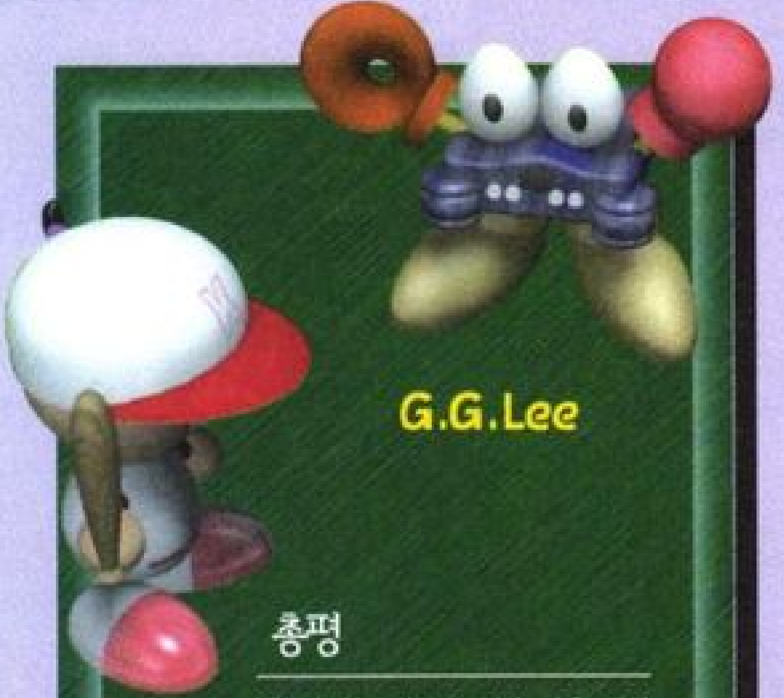
1번 김태규
2번 배현호
3번 선도원
4번 류상구
5번 임섭규

이인분의 챔프학년 SS반 응모요령

기종별로 사연을 보내주시면 챔프 명인들과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 SS반의 출석부에서 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 SS반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지



G.G.Lee

총평

이번달에는 한가지 기분 좋은 특보가 있다. 다름아닌 한국 코나미에서 「실황 월드 사커」를 미국 소프트웨어로 동시 발매하겠다는 소식이다. 구체적인 것은 특보를 보면 알겠지만 이렇게 일본과 동시에 소프트가 정식으로 발매된다는 사실이 너무나 기쁘다. 하드웨어가 정식으로 발매됐으니 이젠 모든 소프트도 국내 유통사들이 적극적으로 나서서 일본, 미국과 함께 동시에 발매됐으면 한다.

게임 비하인드 스토리

얼마전 일본 후지 텔레비전 프로야구 중계 방송 중에 「실황 파워풀 프로야구」에 등장하는 캐릭터가 나이터 속보 방송 중 잠시 등장해서 화제를 모았다.
중계 본편이 시작하기 전 나가는 속보의 시작과 끝에 몇분간 등장했는데 이는 코나미의 선전 차원에서 기획된 것으로 알려졌다.
코나미는 그동안 요미우리 자이언츠의 2군 유니폼에 회사명 로고를 집어 넣는 등 야구 관련 홍보 전개에 힘을 쏟고 있는 메이커인데 이번에 N64로 「실황 파워풀 프로야구5」 발매를 결정하고 이처럼 홍보를 벌인 것이라고.



미국에서 인기 있는 「N64」, 한국에서도 뒤질 쏘냐

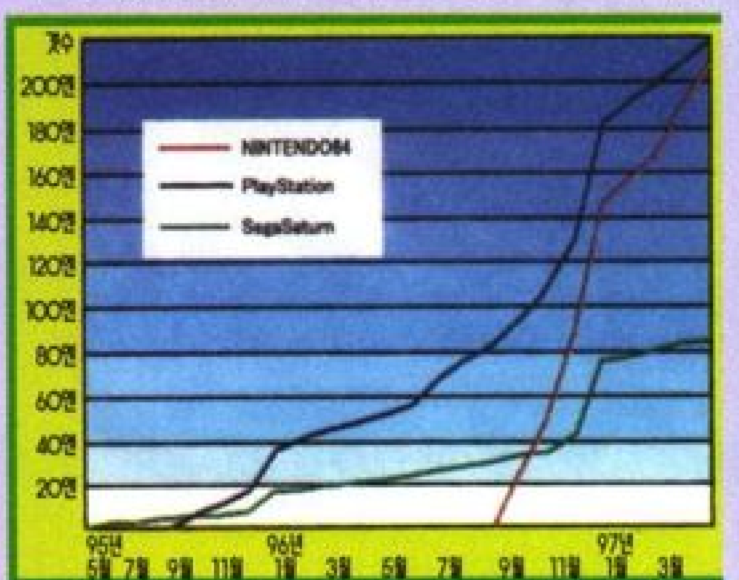


N64는 다른 어느 나라에서보다도 미국에서 압도적인 인기를 누리고 있다. 지난 6월에 열린 E3쇼에서도 그것을 입증하기라도 하듯 N64의 소프트로 대성황을 이루었는데 국내에서도 N64의 정식 도입이 이루어진 현 시점에서 현대컴보이64의 성공적인 국내 판매를 기대하며 미국에서의 N64 위치를 확인해 보고자 한다.

N64 인기 껑충, 소프트 인기 절정

미국에서 N64가 발매된 것은 작년 9월. 그 후 7개월 후인 올 3월말 시점에서 누계 350만대의 N64 본체가 미국에 출하됐다. 일본에서는 3월말 시점에서 204대였기 때문에 상당히 높은 출하 페이스를 보이고 있는 것이다. 미국의 유통 관계자에 따르면 올연말까지 600만대 이상을 출하해서 누계수 1,000만대를 목표로 하고 있다고 한다.

특히 올해 3월까지의 PS용 소프트가 약 260개 발매됐는데 이에 비해 N64용 소프트는 겨우 14개 정도인 것을 감안한다면 무척 대단한 일이 아닐 수 없다. 또한 올해 소프트 매상 톱 10의 소프트 중 7개를 N64가 차지- 구체적으로 「마리오카트64」, 「슈퍼마리오64」, 「스타워즈」, 「튜록」, 「크루징USA」, 「스타폭스64」-하고 있는 것도 놀랄 만한 일이다.



미국에서의 각 게임기 판매 추이

기네스북에도 기록될 「스타폭스64」

그리고 미국에서의 N64 인기를 실감할 수 있는 사실이 한 가지 더 있는데 지난 6월 30일 미국에서 발매된 「스타폭스64」의 화려한 판매 실적이다. 「스타폭스64」는 발매된 후 5일만에 30만개가 팔렸으며 올 여름이 끝날 때까지 100만개를 돌파, 연말에는 200만개 이상의 판매를 기록할 것이라고 한다.

「슈퍼마리오64」와 「마리오카트64」는 발매 후 약 1주일만에 30만개가 판매됐는데 발매 후 5일만에 30만개라고 하는 것은 굉장한 것이어서 일본뿐 아니라 미국에서도 드문 경우이다.



진동팩의 영향이 큰 탓일까

특히 미국에서는 소프트 발매전에는 홍보를 전혀 하지 않고 발매일이 지난 다음에야 CM과 캠페인을 시작하는 스타일이기 때문에 더욱 놀라운 일이다. 또한 공식으로 발표된 자료에 의하면 「스타폭스64」는 플레이 스테이션과 PC용 게임 소프트의 베스트 셀러와 비교해서 10배 정도 빠른 속도로 팔리고 있다고 한다.

유저들에게 어필하는 현대컴보이64

이렇듯 국내 유저들 사이에서는 N64의 미래에 대해 비관적인 소리가 전반적인데 비해 미국에서는 N64의 판매가 호조를 띠고 있다. 아직은 소프트 부족에서 헤어나지 못하고 있지만 올 연말을 향해 발매될 타이틀을 보면 그 수도 과히 부족하다고는 할 수 없을 것이다.

가격면과 소프트면, 그동안 N64의 문제점으로 지적됐던 것들이 하나둘씩 해결되고 있는 시점에서 고성능 하드 스팩을 갖고 있는 N64가 실패하리라곤 생각지 않는다.

국내에 정식으로 도입된 현대컴보이도 미국에서처럼 유저들에게 강력하게 작용하는 하드웨어가 됐으면 하는 바램이다.

미국에서 발매중인 N64 소프트

발매원	타이틀
닌텐도	크루징 USA 킬러 인스팅트 골드 웨이브 레이스64 슈퍼마리오64 스타워즈 제국의 그림자 스타폭스64 파일럿 윙즈64 블래스트 도저 마리오카트64
미드웨이	모탈 컴뱃 트릴로지 NBA 행타임 워 갓 웨인 그레츠키 3D 호케둠64
빅동해	스페이스 다이나마이트
GT 인터렉티브	헥센
EA 스포츠	J리그 라이브64 피파사커64
어클레임	시공전사튜록
H20	테트리스피어
레어	골든 아이 007

미국에서 발매될 예정의 소프트

발매원	타이틀	발매일
엔젤 스타지오	메이저 리그 베이스볼	10월 13일
에닉스	미스칩 메이커즈	9월 29일
레어	벤조&카즈이	11월 24일
레어	컨커즈 퀘스트	12월
닌텐도	요시 아일랜드64	연내
DMA 디자인	보디 하베스트	연내
닌텐도	젤다의 전설64	98월 2월
엔젤 스타지오	비기부기	98월 2월
닌텐도	에프 제로64	98년봄
닌텐도	심시티64	미정
닌텐도	마더3	미정

소프트의 가격, 거품은 없는가

대부분의 유저들은 도대체 소프트의 가격이 어떻게 책정되는지 궁금해 할 것이다.

N64의 경우에는 소프트 가격은 대체로 다음 그림과 같이 산출된다. 그림을 보면 이해되리라 생각하지만 그 중에서 '위탁제조료'라는 것이 생소할텐데 자세하게 설명하면 다음과 같다.

위탁제조료라고 하는 것은 소프트 메이커가 닌텐도에게 소프트의 제조를 의뢰하는 돈을 말한다. 서드파티들은 카세트와 케이스 등을 만드는 공장을 갖고 있는 것이 아니어서 이들의 제조를 닌텐도에게 위탁하고 있는데 이 제조대금이 위탁제조료라고 불리는 것이다.

이 중에는 메이커가 닌텐도의 상표를 사용하는 것에 대해 지불하는 돈('로얄티'라는 것)도 포함되어 있다.

최근 N64 소프트의 정가가 내려가고 있는 이유는 유통 마진과 카세트의 원가가 내려가기 때문인 것도 있지만 닌텐도가 위탁제조료를 내리고 있기 때문이라는 소문도 있다. 정가가 싼 CD 소프트와 가격에서 승부하기 위해 닌텐도가 힘든 결정을 내린 것이다.



①위탁제조료- 약 25%
②롬 카세트 원가- 약 15%
③개발비, 선전비, 메이커 이익 - 약 15%
④유통 마진 - 약 45%

용어해설

위탁제조료	메이커가 닌텐도에게 소프트를 '상품'으로서 제조하기 위해 지불한다. 1개에 약 2~3000엔 정도.
롬카세트 원가	롬카세트 그 자체의 물리적인 가격. 반도체 시장의 영향을 크게 받는다. 최근에는 상당히 싸졌다.
개발비	소프트를 개발하기 위해 드는 비용. 인건비, 자재비는 물론, 판권인 경우에는 판권 사용료를 지불한다.
선전비	CM과 잡지 홍보 등의 선전 활동에 드는 비용.
메이커 이익	메이커의 이윤. 이것을 벌기 위해 메이커들은 열심히 소프트를 만들고 있다.
유통 마진	도.소매 판매점 등의 이윤. 수요와 공급을 생각하지 않고 물품을 너무 많이 받은 소매점은 이윤을 없애고 싸게 팔기도 한다.

이달의 주목 라인업

J리그 다이나마이트 사커64



142p

N64의 3D 스틱을 이용해 더욱 다양하고 세밀한 테크닉까지 구사할 수 있는 축구 게임. 선수들의 포지션 같은 지시는 십자키를 이용한다니 액션 게임과 달리 N64 컨트롤러 패드의 버튼을 모두 사용하는 모양이다. 고난이도의 테크닉을 구사할 수 있도록 조작법 연습이 필수일 듯하다.

패미스타64



143p

남코의 N64 첫 참여 작품이라고 일본에서 떠들썩한 게임. 국내에서는 그렇게 많은 팬은 없지만 언제나 첫번째라는 것은 흥미를 끌기 마련이어서 시작부터 기대를 모으고 있다. 전작에서 보였던 시스템을 바탕으로 하고 있으면서도 새로운 모드들이 눈에 띄고 약간씩 변형된 시스템이 보여 꼭 한번 플레이해 보고 싶다.

폭봄버맨



141p

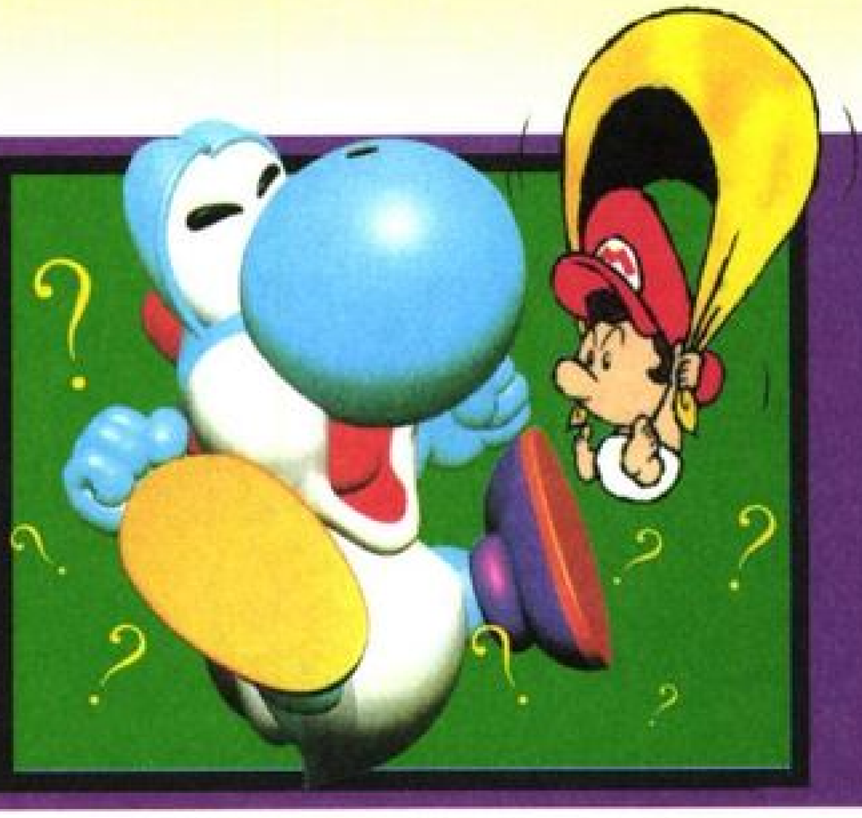
귀여운 캐릭터와 재미있는 설정으로 여성들도 좋아하는 봄버맨 시리즈의 N64용 게임. 3D로 구성되므로 이전에 보지 못했던 수수께끼 장치들과 더욱 파워 업 된 폭탄으로 어린 유저층과 여성들에게 크게 인기 있을 것으로 보인다.

동화 매니어 디자이너들이 실현한 2D의 세계

요시 아일랜드64

마리오와 막상막하의 인기를 얻고 있는 요시가 신감각 2D 액션으로 다시 등장한다. 이번에 공개된 최신 화면을 보면 아름다운 배경과 귀여운 요시의 모습이 보이는데 예상보다 높은 퀄리티로 제작될 듯하다.

■ 제작사: 닌텐도 ■ 장 르: 액션 ■ 현지발매일: 97년 11월 예정 ■ 현지발매가 : 미정



떳떳한 닌텐도의 주역으로 급상승



SFC용에는 어린 마리오가 있다

이번에 공개된 새로운 화면을 보면 놀랄 만한 것들이 상당히 많다. 요즘은 폴리곤을 사용한 3D 게임이 많은데 이 게임은 N64 하드 성능을 2D로 잘 이용해 지금까지 2D액션에서는 볼 수 없었던 연출과 표현 방법을 실현시키고 있다.

다양한 스테이지로 하이테크닉 요구



총 스테이지수는 정확히는 알려져 있지 않지만 다양한 스테이지가 준비되어 있다고 한다. 깜깜한 숲이라든지 무시무시한 정글, 던전 안에 있는 어느 나무 위의 수수께끼 집 등 보기만 해도 흥미를 끈다.

각 스테이지에 있는 트랩도 다양해서 전작 SFC용에 뒤지지 않을 정도의 하이테크닉을 구사한 공략이 필요할 것이다. 또한 화면의 스케일을 다운시켜 이러한 주위의 아름다운 경치를 돌아볼 수 있게 됐다. 미로와 같이 복잡한 스테이지를 플레이하는데 매우 편한 기능이다.

동화 속 아름다운 배경을 가진 게임

SFC에서는 크레용으로 묘사된 파스텔풍의 그래픽이 화제가 됐는데 이번에도 원색을 사용해 화려하고 볼륨있는 독특한 그래픽으로 돼 있다.

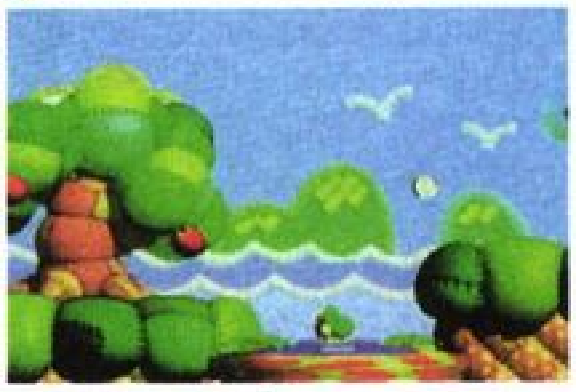
그래픽이 이같이 화제가 되는 것은 이 게임의 제작팀이 모두 디자이너 중심으로 구성되어 있기 때문이다. 그들이 목표로 하는 요시의 노선은 지금까지의 보편화된 CG를 철저히 타계하는 것이라고 한다.

그밖에 전작에서는 요시의 대사가 없었는데 이번에도 주인공은 그저 비명만 간간히 지를 뿐 대사가 없는 것으로 알려졌다.

모든 것이 살아 움직인다

거대한 캐릭터가 쭉 늘어나거나 수축해서 꿈틀꿈틀 움직이는 것도 이 게임의 특징. 요시의 몇배 크기를 갖은 캐릭터가 몸 형태를 자유자재로 바꾸면서 움직이는 것이 상당히 놀랍다. 게다가 단순히 거대한 캐릭터가 움직이는 것이 아니라 스테이지의 연출에도 활용되고 있다.

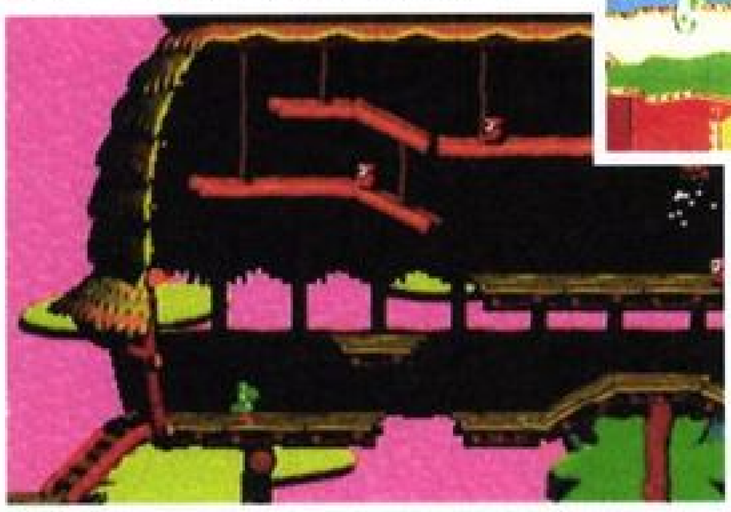

수축했다가 튀어나오는 물체를 이용하면 크게 점프도 할 수 있다

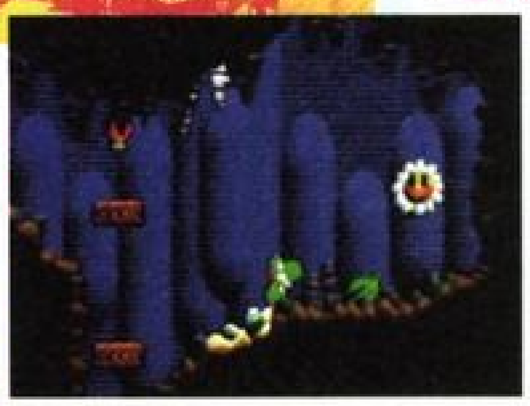



옆으로 흔들흔들 움직이는 괴상한 생물체






화면 스케일을 다운시켜 화면을 바꾸지 않고도 맵을 확인할 수 있다


던전 속을 헤매고 있는 요시

아기가 사라졌다

전작에서는 요시가 어린 마리오를 업고 다녔는데 이번에는 아기 마리오가 등장하지 않는다. 그것은 게임 디자인의 문제 등에 의한 것으로 알려졌는데 자세한 사항은 아직 불명.

물건을 들어올리는 요시

스테이지 도중에 놓여 있는 블럭과 장애물은 요시가 힘껏 밀면 움직이게 할 수 있다. 이것을 이용한 액션들이 다양할 듯하다.



© 1997 NINTENDO

IQ와 폭탄만 있으면 마음 든든

폭 봄버맨



2D에서 3D로 변하면서 액션이 한층 파워 업된 「폭봄버맨」. 또한 무대도 입체적으로 됐기 때문에 전투방법도 이제까지의 시리즈와 많이 다르다. 이번에는 새로운 모드인 팀배틀과 어드벤처 성격이 강한 스토리 모드에 대해 소개하도록 하겠다.

■ 제작사: 허드슨 ■ 장 르: 액션 ■ 현지발매일: 97년 9월 26일 ■ 현지발매가 : 6,980엔

봄버맨의 앞길을 막지 마라!



새롭게 추가된 팀 배틀 내용은 최대 4명의 봄버맨을 2대 2와 3대 1의 2팀으로 나뉘어 협력하면서 다른 팀의 보석을 없애기 위해 싸우는 것이다. 1라운드 이기면 메달이 주어지고 그 수로 승리팀을 가리는데 이기면 유쾌한 봄버맨의 댄스를 볼 수 있다.

2팀의 보석 공방전

배틀 모드에서는 무엇보다 작전을 잘 짜야 하는데 한명의 봄버맨이 자신의 보석을 들고 상대편의 공격을 피해 도망을 다니고 나머지 한 명이 상대편의 보석을 공격하는 형태로 싸워야 할 것이다.

또한 간간히 나타나는 아이템을 잘 획득하여 배틀에 유용하게 쓰는 것도 작전의 하나일 것이다.



팀 셀렉트 화면



이기면 봄버맨의 화려한 춤을 감상할 수 있다

오리지널 봄버맨을 만들자



완성시킨 오리지널 봄버맨

노멀 모드 도처에서 입수할 수 있는 커스텀 파트를 봄버맨에게 장착시키면 오리지널 봄버맨을 만들 수 있다. 커스텀 파트를 장치한 봄버맨은 배틀 모드에서 유용하게 사용할 수 있는데 조립하는 방법에 따라 1000종류 이상의 오리지널 봄버맨을 만들 수 있다.

봄버맨 유령이다!-고스트 시스템

고스트는 대전 배틀에서 새롭게 추가돼 기존 「봄버맨3」에서와 같이 죽은 사람도 플레이할 수 있다.

여러명이 대전하고 있을 경우 초반부터 죽은 사람은 대전이 끝날 때까지 플레이할 수 없다. 그러나 옵션에서 고스트 시스템을 ON으로 놓으면 죽은 봄버맨은 고스트가 되어 부활한다. 승리는 못하지만 다른 플레이어에게 붙어서 조작을 방해하는 형태로 배틀에 참여할 수 있게 된다.

그러나 고스트에게도 약점은 있다. 고스트는 시간이 1분이 남으면 화면에서 없어져 버린다. 그 후 배틀 종료까지 나타나지 않는다.



투명 고스트. 고스트가 붙으면 3D 스틱을 이리저리 돌리면 된다

고스트의 5대 특징
1. 죽은 사람만이 된다.
2. 살아 있는 봄버맨에게 붙는다.
3. 폭탄을 터뜨릴 수 없다.
4. 그저 폭탄을 들고 있거나 찰 뿐이다.
5. 공격하면 곧 죽다가 금방 부활한다.

어드벤쳐와 액션의 절묘한 조화

1P용 모드인 스토리 모드는 스테이지 클리어 타입의 게임으로 되어있다. 각 스테이지에는 몇개의 수수께끼가 있어 이것을 풀면서 앞으로 진행하는 것이다. 스타트 시점에서 고를 수 있는 4개의 월드 중에서는 그린 가든이 가장 난이도가 낮으므로 우선 이 월드 주변에서 공격해 나가는 것이 좋을 것이다.

수수께끼가 메인이므로 적이 쫓아오는 일도 적어 입체적인 맵을 탐색한다는 기분으로 나아가자.

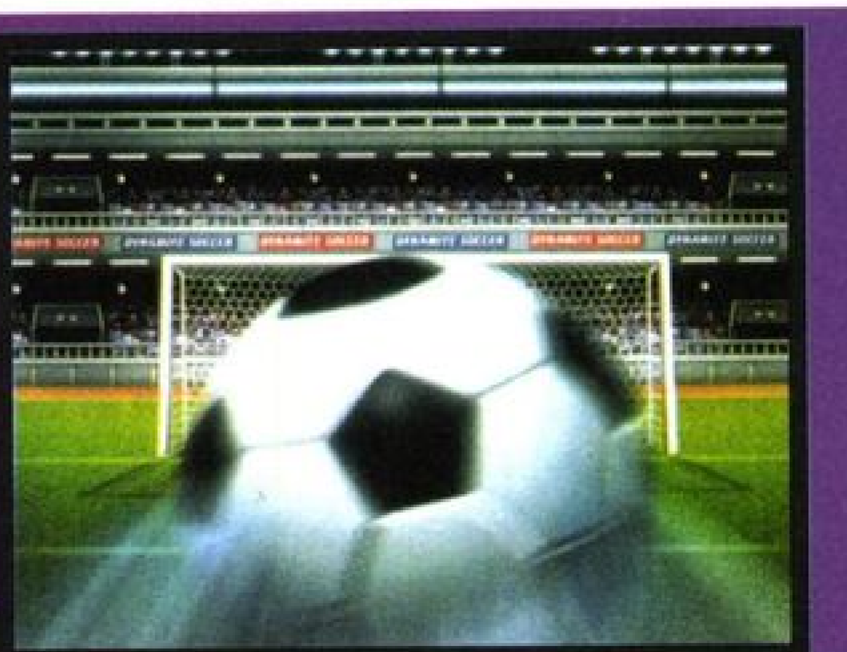
실제로 스토리 모드는 액션보다는 수수께끼를 푸는 퍼즐 요소가 상당히 강하다. 때문에 어드벤처에 가까운 느낌이 든다. 물론 액션을 하면서 수수께끼를 풀 필요도 있지만 액션만 잘해서는 게임을 클리어하기 어렵다.



© 1997 NINTENDO

환상의 테크닉은 3D 스틱으로

J리그 다이너마이트 사커64



전통적인 축구 게임을 바탕으로 만든 이미지니어의 「J리그 다이너마이트 사커64」. 하지만 기존의 축구 게임과는 색다른 맛을 느낄 수 있는데 그것은 바로 N64의 최대 장점인 3D 스틱 덕택이다. 3D 스틱을 이용하면 축구의 공격과 수비가 어떻게 달라지는 지 기대해 보자.

■ 제작사: 이미지니어 ■ 장 르: 스포츠 ■ 현지발매일: 97년 19월 상순 ■ 현지발매가 : 7,500엔

H/W가 좋으면 축구 게임이 변한다

올해 J리그 포스트 스테이지 개막시의 데이터를 기본으로 17클럽에서의 종합전과 토너먼트전을 플레이할 수 있는 게임. 특징은 시합중에 볼을 추격하는 선수의 움직임이 실제와 같이 세세하게 묘사되어 있는 것과 십자키로 5종류 작전을 언제든지 지시할 수 있는 것 등이 있다. 이외에도 시합중의 시점을 세로나 가로 2종류의 화면에서 선택해서 플레이할 수 있다.

머리 속의 테크닉이 실제로

선수의 세세한 움직임은 3D 스틱과 각종 버튼의 조합으로 구사할 수 있는데 A,B버튼과 3D 스틱의 조합으로 볼의 고저와 디펜스, 오펜스 때에 따라 각각 다른 테크닉을 구사하게 된다.



실제와 같은 움직임을 보인다

플레이어의 지시에 절대 복종



십자키로 지시를 한다

선수의 포지션과 포메이션, 지키는 위치 등 세세한 지시를 낼 수 있다. 십자키의 상하좌우로 공격, 수비 중시의 작전도 시합중에 변경할 수 있다.

공의 속력에 관계있는 잔디

준비되어 있는 각 스타디움에는 잔디의 길이가 설정되어 있어 그것에 따라 볼을 굴린 속도가 달라진다. 그 때문에 라인 옆에서 패스를 하면 잔디의 길고 짧음을 계산해서 공을 차야 한다.



볼이 빠르게 굴러가므로 너무 힘차게 패스를 하면 라인을 넘어가버린다

슛 패턴

1. 좌우 45도 슛



조작	A(짧게)
난이도	☆☆☆
득점율	☆☆☆

좌우 45도 각도에서 A버튼을 짧게 눌러 슛을 한다. 3D 스틱으로는 45도를 맞추기 어렵지만 위력이 있는 슛이라면 골키퍼에게 튕겨 고맙게도 골인될 수 있다.

축선이 45도 방향에 맞았을 때는 적극적으로 슛을 날려보자.

2.유인 슛



조작	▼↓A or B
난이도	☆☆
득점율	☆☆☆☆☆

페널티 에이리어 깊숙이 침입해서 골키퍼를 불러내어서 가까이 있는 자기팀에게 패스를 해서 아무도 없는 상태에서 슛. 포인트는 대쉬 등으로 상대 DF를 떨쳐내고 페널티 에이리어 속까지 침입해야 하는 것과 마지막 패스를 내는 팀이 가까이에 있어야 하는 것이다.

3.돌파 슛



조작	B(짧게)
난이도	☆☆☆☆
득점율	☆☆☆☆

이것은 페널티 에이리어 깊숙히 침입해서 곧 슛을 하는 패턴. B를 짧게 눌러 땅에 굴려 날카롭게 슛하면 득점율이 높다. 골키퍼의 움직임을 보고 이 슛을 잘 이용하면 좋을 것이다.

4. 센터링 슛



조작	▼↓A or B
난이도	☆☆☆
득점율	☆☆

사이드 돌파해서 센터링에서 직접 맞추는 패턴. 사이드 돌파하는 것은 그렇게 어렵지 않으므로 센터링은 쉽게 올릴 수 있지만 적당한 위치에서 FW를 맞추는 것은 어렵다. 파사이드에서 그대로 멀리 헤딩해서 슛을 노리는 것이 좋을 것이다.

테크닉

① 차지는 버튼을 누르지 않고 접근만하면 된다

상대방에게 볼을 빼앗겼을 때 그 선수에게 밀착시키기만 하면 된다. 그 장소에서 자동적으로 발을 내밀어 저지하는 것이다. 슬라이딩과 숄더 태클은 파울되기 쉽고 실패할 경우에는 상대에게 프리가 되어버리는데 밀착 마크로 수비를 하면 된다.

② 대쉬는 효과적으로 사용할 것

Z 트리거로 하는 대쉬는 무턱대고 사용해서는 안 된다. 상대 DF를 제치고 센터링을 올리고 싶을 때와 오펜스 페이스로 단숨에 넣고 싶을 때 효과적으로 사용하는 것이 좋다.

③ 센터링 버튼 ◀과 3D 스틱의 관계

적진영 깊숙이 들어간 장소에서 C 버튼 유니트의 왼쪽 ◀을 누르면 센터링된다. 이 때 3D 스틱을 입력한 방향에 따라 센터링되는 장소를 컨트롤할 수 있다. 파사이트, 니어사이트, 플러스, 마이너스까지 미묘한 조정을 할 수 있으므로 골 직전 상대 DF의 상황에 맞게 날리는 것이 좋을 것이다.

④ 볼을 휘게 날리는 법

볼을 찬 후 3D 스틱을 입력하면 그 방향으로 커브할 수 있다. 이 때 주의해야 하는 것은 찬 후 반드시 3D 스틱을 뉴트럴로 돌려놓을 것. 이렇게 하면 커브를 자유자재로 할 수 있다.

⑤ 버튼을 누르는 시간과 위력

A와 B에 의한 킥은 버튼을 누르는 길이에 따라 위력이 달라진다. 슛에 사용하는 날카로운 위력이 있는 킥을 차고 싶을 때는 버튼을 짧게 누르고 루프 패스 등 높게 뜨는 볼을 차고 싶을 때에는 버튼을 길게 누르면 된다.



© 1997 IMAGINEER

남코, N64에 야구 갖고 도전!

패미스타64



챔프 지난호에서도 언급했던 남코의 첫 N64 참여 야구 게임 「패미스타64」의 구체적인 내용에 관해 궁금해 하는 독자들이 많았다. 전작에서 보였던 시스템은 물론, 새롭게 선보인 모드도 있는데 이번에는 전체 8개의 모드에 대해 소개하도록 하겠다.

■ 제작사: 남코 ■ 장 르: 스포츠 ■ 현지발매일: 97년내 ■ 현지발매가 : 미정

진화를 거듭한 최강 8모드

「패미스타64」에는 전부 8종류의 모드가 있는데 그 중 신설된 것은 최강팀과 미니 게임 2가지이다. 물론 페넌트 등 지금까지 있었던 모드도 이벤트 등이 추가돼 보다 더 재미있게 게임을 즐길 수 있게 해 줄 것이다.

전체 모드 총정리

모드 1 페넌트

「패미스타64」에서 메인이 되는 것이 페넌트 모드. 1P전용으로 임의의 1팀을 골라 페넌트 레이스를 겨루는 것은 전작과 다름없지만 이번에는 실제의 페넌트 레이스처럼 전체 135시합으로 된다.



벚꽃 구경을 가자는 동료의 제안에 망설이고 있다

게다가 달마다 이벤트가 일어나는데 예를 들면 4월에는 벚꽃놀이 축제가 있어 다른 선수와 함께 벚꽃 구경을 갈 수 있다. 그리고 그 이벤트에 따라 선수의 상태가 좋아지거나 나빠지기도 한다.

모드 2 일전승패

좋아하는 팀을 골라서 1시합만 싸우는 모드. 이번작에서도 남코 스타즈와 아메리칸즈 2팀이 있다.


변칙 러너도 여전히 존재한다

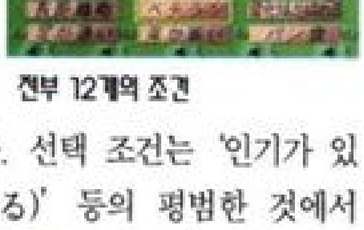
모드 3 리그전


이닝수와 시합수도 5단계부터 설정할 수 있다

페넌트 레이스와 달리 참가하는 팀과 시합수를 골라 플레이하는 리그전. 6개팀까지 참가시킬 수 있고 각각의 팀을 컴퓨터나 사람이 조작하도록 설정할 수 있다. 그 때문에 최대 6명까지 대전을 즐길 수 있다.

모드 4 올스타

이번작의 올스타 특징은 선수를 고르는 조건을 선택할 수 있는 것이다. 선택 조건는 '인기가 있다(人氣がある)' 등의 평범한 것에서 '나이가 어리다(年が若い)' '발이 빠르다(足が速い)' 등이 있고 그 중 3개까지 선정해서 선수를 고를 수 있다. 또한 조건에는 '빵 식단(パン食)' 같은 야구와 전혀 관계가 없는 것도 있다.


전부 12개의 조건

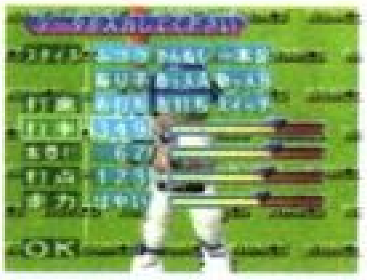
모드 5 협력 플레이

1팀을 다수로 협력해서 조작할 수 있는 모드. 1P+2P 대 컴퓨터, 1P대 2P+3P, 1P+2P대 3P+4P의 3개 중 선택한다.


피처와 배터의 이름 위에 각각 조작을 하고 있는 플레이어가 표시된다

모드 6 선수 에디트

오리지널 선수를 에디트할 수 있는 모드. 입단하는 팀은 물론, 폼, 타율, 주력 등 마음대로 설정할 수 있으므로 시즌 도중 새롭게 입단하는 선수와 이적한 선수 등에도 반응할 수 있다.



데이터를 맘대로 설정한다

모드 7 최강 팀

플레이어가 전국을 돌아다니면서 각지에 있는 선수를 스카웃해 오리지널 팀을 만들어 간다. 선수를 팀에 넣기 위해서는 준비된 미니 게임을 치뤄 승리해야 하고 이 모드로 만들어진 팀을 페넌트와 리그전에 참가시킬 수 있다.


처음에는 본거지를 정한다. 그 후 유명한 선수를 스카웃하기 위해 긴 여행을 시작한다

모드 8 미니게임

최강 팀으로 플레이할 미니 게임만을 모은 모드. 이 게임은 눈싸움과 그림 그리기 등 야구와 전혀 관계가 없는 것도 많다.



눈싸움

풍선 빨리 불기

이 게임은 3D 스틱을 상하로 재빨리 돌려 풍선을 커다랗게 부는 것이다.

녹 승부

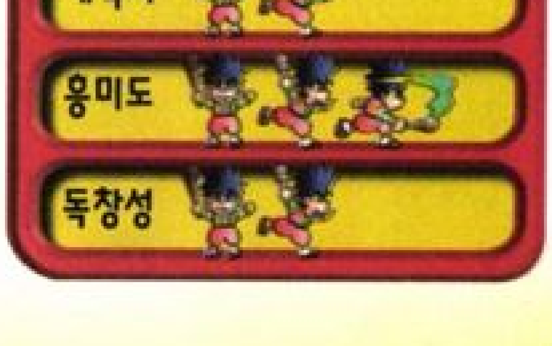
야수를 조작해서 날아가는 타구를 잡아 캐처에게 슬로잉하는 것으로 득점이 된다. 제한 시간이 있으므로 빨리 잡아 던지는 팀이 득점한다.

눈싸움

눈덩이를 던져 상대에게 맞춰 쓰러뜨리는 것이 목적. 눈덩이는 떨어져 있는 것을 줍든지 자신이 만들어서 던진다. 맞아서 죽은 후에는 유령이 되어 다른 플레이어를 방해할 수 있다.

그림그리기

3D 스틱으로 제한시간내에 주어진 샘플과 같이 그림을 그린다. 시간이 다 되면 컴퓨터가 채점해 준다. 3D 스틱의 사용 연습으로도 적당한 게임.



© 1997 NAMCO

카멜레온 트위스트



혀를 이용해서 각종 액션을 보여주는 「카멜레온 트위스트」. 11월 발매를 향해서 개발이 순조롭게 이뤄지고 있다고 한다. 주인공 카멜레온의 정체와 혀를 이용한 각종 공격법을 살펴보도록 하자.

■ 제작사: 저팬 시스템 서플라이 ■ 장 르: 액션 ■ 현지발매일: 97년 11월 예정 ■ 현지발매가 : 미정

혀가 길어 기쁜 카멜레온이여!

카멜레온 소년의 모험

이름은 카멜레온이지만 주인공의 모습은 카멜레온의 모습과 전혀 닮지 않았는데 드디어 이 주인공의 정체가 들어났다.

카멜레온의 이름은 디비. 극히 평범한 카멜레온 소년이었는데 어느 사건을 계기로 모습이 변해 버려 모험의 세계로 떠난다.

처음으로 빠져든 세계는 '정글랜드'. 몬스터가 갑자기 나타나서 공격을 하거나 이곳저곳에 함정이 있으므로 무척 조심스럽게 진행해야 한다.



정글 안에서 아이템을 발견하기도 하고 적과 만나기도 한다

다양한 캐릭터 선택과 배틀

플레이어는 디비외에 3명의 캐릭터를 선택할 수 있다. 또한 각각 좋아하는 캐릭터를 선택해 동시 플레이할 수 있는 '배틀 모드'도 있다.



잭



프레드



린다

혀를 이용한 기술 사용방법

퀵 이동



혀를 말뚝에 감아 이동한다. 위험한 장소에서 이 방법을 사용하면 쉽게 이동할 수 있다.

전략 어택



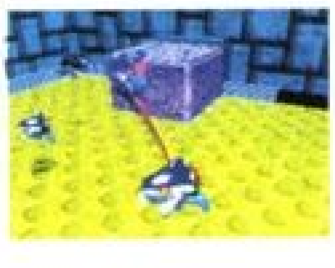
많은 적이 출현했을 때 효과적. 모든 적을 한꺼번에 휩쓸어버린다.

회전 어택



혀를 말뚝에 감고 휘 몸을 돌려 보디 어택을 노린다.

혀로 물구나무서기



혀로 다른 물체를 잡은 다음 몸을 거꾸로 서면 보통 몇배의 큰 점프를 할 수 있다.

비룡의 권 트윈



격투 게임 초보자에서 매니어에게까지 폭넓은 인기를 얻는 게임을 제작해 온 컬처브레인이 이번 에도 그 컨셉을 바탕으로 「비룡의 권 트윈」을 제작했다. 겁이 나서 쉽게 격투 게임을 즐길 수 없는 초보자와 시시한 격투로는 재미를 느끼지 못하는 매니어들 모두 이 게임을 한번 즐겨 보도록 하자.

■ 제작사: 컬처 브레인 ■ 장 르: 격투 ■ 현지발매일: 97년 10월 예정 ■ 현지발매가 : 7,800엔

플레이어 입맛에 따라 주문

「비룡의 권 트윈」은 귀여운 캐릭터를 볼 수 있는 SD 모드와 실제적인 격투를 느낄 수 있는 리얼 모드 2종류로 준비되어 있는데 각 모드에서는 각각 7종류의 다른 플레이를 즐길 수 있다.

전 캐릭터를 상대로 이겨 나가는 '서키드'와 최대 8인의 플레이어끼리 즐길 수 있는 '토너먼트' 등이 마련되어 있다. 또한 실전에 들어가기 힘든 초보자는 '트레이닝 모드'에서 연습을 하고 실전에 돌입하는 것도 좋을 듯하다.



웃는 표정이 귀엽다

SD 모드

캐릭터가 귀여울 뿐만 아니라 멋진 기술도 많이 갖추고 있다. 진동팩을 이용하면 캐릭터의 충격을 느낄 수 있고 간단한 조작으로 연속기와 필살기를 반복할 수 있으므로 격투 게임 초보자도 안심하고 즐길 수 있다.

아이템을 입수하면 파워 업

1인용 서키드 모드에서 어느 조건을 충족시키면 아이템을 입수할 수 있다. 아이템을 입수하면 캐릭터의 능력을 올려주거나 새로운 기술을 사용할 수 있게 된다.



입수 아이템은 150종류

SD모드의 150종류 아이템

SD 캐릭터 모드에서는 플레이할 때마다 아이템 또는 코인(모으면 가게에서 아이템을 살 수 있다)을 입수하게 된다. 이 아이템을 사용함으로써 캐릭터의 능력이 향상되며 각종 옵션 등을 사용할 수 있게 된다. 능력 업 아이템은 사용할 때마다 레벨 업된다.



새롭게 입수한 아이템은 반드시 효과를 확인해 두자

리얼 모드

진동팩에 의해 8등신의 캐릭터 움직임에 따른 충격을 느낄 수 있어 박진감 넘치게 해준다. SD모드보다 치밀한 각 캐릭터의 고유기와 연속기로 격투 게임 매니어들도 재미있게 즐길 수 있다.



강력한 기술 구사

자신의 힘 시험

리얼 모드에서는 아이템이 없은 대신, 단위 인정(段位 認定) 모드가 있다. 플레이어의 격투 방법에 따라 10급에서 10단까지 20단계가 있어 자신의 능력을 평가해 볼 수 있다.



여러가지 기술을 구사하면 평가가 올라간다

© 1997 JAPAN SYSTEM SUPPLY
© 1997 CULTUR BRAIN

젤다의 전설64



■ 제작사: 닌텐도 ■ 장 르: 액션RPG ■ 현지발매일: 97년내 ■ 현지발매가 : 미정

새로운 젤다의 전설이 시작된다

계속해서 새로운 정보가 들어오고 있는 「젤다의 전설64」. 이번에도 재미있는 사실이 몇가지 공개됐다. 항상 링크를 따라다닐 것으로 추측됐던 요정이 뭔가 새로운 시스템으로 선보일 예정이며 3D의 다양한 액션도 볼 수 있을 것으로 기대된다.





적과 접촉하면 강제로 시점이 바뀐다

요정이 관계하는 새로운 시스템

링크의 주위를 날아다니는 요정이 새로운 시스템과 관계가 있는 것으로 알려졌다. 이 요정은 적 탐지센서이며 길을 안내하는 네비게이터이기도 할 가능성이 높은 것이다. 아직 개발단계이므로 확실하지 않지만 적이 접근하면 반짝반짝 빛을 발해 경계 신호를 내보내고 숨겨진 아이템과 문 가까이에 링크가 오면 요정이 빛나 링크를 인도해 주기도 한다.



왼쪽에서 첫번째 아이콘에 나비(ナビィ)라고 써 있다



요정이 빨갛게 빛나면 조심해야 한다

다채로운 3D 액션

화면 사진을 잘 살펴보면 요정의 '네비게이터(ナビィ)'라고 써 있던 아이콘에 '점프(ジャンプ)', '내려가다(おりる)'라고 써 있는 것을 볼 수 있다. 보통 액션보다 무언가 다른 느낌이 드는데 어떤 액션을 구사할 수 있을지 기대가 된다.



'점프(ジャンプ)'라고 써 있는 아이콘



'내려가다(おりる)'라고 써 있다

고도의 수수께끼 장치를 푸는 것이 급선무

몬스터 수는 전작보다 훨씬 많을 듯. 그들과의 전투도 재미있지만 젤다의 재미는 그것만이 아니다. 열리지 않는 신전의 문, 어디에 있는지 모르는 아이템, 보이지만 가질 수 없는 열쇠, 마치 퍼즐과 같은 난해한 문제들이 젤다의 최대 재미일 것이다. 그런 부분을 이번에 훨씬 파워 업시킨다. 입체 공간을 활용한 3D다운 수수께끼 장치들이 곳곳에 가득한데 중요한 수수께끼의 내용에 대해서는 현재 아직 알려지지 않았다.

화제의 주변기기

3대 기종 레이싱 게임 이제 하나로 통일!

마스터 드라이브

용산 게임 매장 '게임본부'에서는 3대 차세대 기종(닌텐도64, 새턴, 플레이 스테이션)의 100% 호환 가능한 핸들형 조이스틱 '마스터 드라이브'를 발매한다.

가격은 8만원선이며 자세한 문의사항은

(02) 701-1667.

레이싱 매니어의 필수

마스터 드라이브는 레이싱 게임을 위해 만들어진 핸들형 조이스틱이다. 디지털 방식의 조이패드로는 레이싱 게임의 드라이브 감각을 충분히 즐기는 것이 불가능했지만 철저한 아날로그 방식으로 제작된 마스터 드라이브를 사용하면 아케이드용 대형 체감머신 이상의 감각으로 드라이브를 즐길 수 있다. 단순히 핸들만을 사용했던 기존의 핸들과는 달리 엑셀과 브레이크 등으로 사용할 수 있는 레이싱 페달이 옵션으로 들어있기 때문에 엑셀을 직접 밟는 느낌으로 즐길 수 있으며 역시 아날로그 방식으로 제작됐기 때문에 페달을 밟는 힘에 따라 속도가 달라지는 등 섬세한 조작이 필요한 게임에 유리하다.

안정적인 성능과 우수한 디자인

다양한 버튼과 디자인도 마스터 드라이브의 자랑이다. 무려 8개의 버튼이 부착되어 있기 때문에 어떤 레이싱 게임에도 손쉽게 대응할 수 있으며 인체공학적 디자인으로 만들어져 오랫동안 게임을 해도 손, 발이 쉽게 피로해지지 않으며 핸들 아래에는 강력한 흡착기가 달려 있어 상당히 안정적이다. 페달 사용에 익숙하지 않은 유저는 엑셀과 브레이크를 핸들의 버튼 중 하나로 바꾸는 방법으로 편하게 즐기는 것이 가능하다.

3대 기종에 모두 대응되는 최초의 핸들

마스터 드라이브는 레이싱 핸들 중 최초로 차세대 게임기 3대 기종에 모두 대응 가능하다. 마스터 드라이브의 조이패드 포트 연결 부분은 새턴, 플레이스테이션, 컴보이64 모두 사용할 수 있도록 3가지 종류의 잭이 달려있다. 이 기능은 최근 늘어나고 있는 다기종 사용자들에게 희소식이 될 듯한데 게임기마다 서로 다른 핸들을 구입할 필요없이 마스터 드라이브 하나만 있으면 재미있게 즐길 수 있다.

모든 레이싱 게임에 사용 가능

실제로 마스터 드라이브를 사용, 레이싱 게임을 즐기다 보면 버튼이나 페달이 작동이 안될 경우가 있는데 이것은 기종에 따라 게임기에서 조이패드의 버튼에 입력되는 신호가 다르기 때문이다. 이것은 게임기마다 다른 특성이기 때문에 마스터 드라이브 자체에서 변환시키는 것은 불가능하지만 최근의 레이싱 게임들은 옵션에서 플레이어의 취향에 맞는 버튼 설정을 지원하기 때문에 별 문제가 되지 않는다.



© 1997 NINTENDO

N64



마법성기 엘테일

- 이미지니어 ●액션RPG
- 미정 ●미정

최근들어 신 정보가 마구 쏟아지고 있는 이 게임은 N64의 정통 RPG로 유저들의 많은 관심을 끌고 있다. 아름다운 그래픽과 3D로 펼쳐질 전투신, 마법들이 어떤 형태로 이루어질 지 기대된다.



아득한 오거스타 마스터즈 '98

- T&E 소프트 ●스포츠
- 97년 12월 예정 ●미정

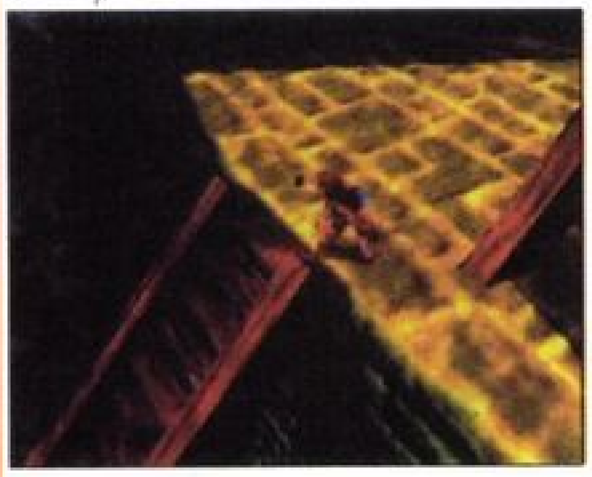
SFC용으로 발매됐던 「아득한 오거스타」가 더욱 좋아진 그래픽과 시스템으로 N64에 다시 등장한다. 전작의 3배가 넘은 총용량 데이터와 치밀하게 묘사된 지형의 기복 등이 팬들을 매료시킬 전망. 진동팩 대응.



J리그 일레븐비트 1997

- 허드슨 ●스포츠
- 97년 10월 24일 ●6,980엔

자신이 좋아하는 선수들을 모아 클럽을 만들 수 있는데 선수들의 이름과 머리 모양을 바꿀 수 있는 것이 재미있다. 3등신의 선수들은 파울되면 심판에게 항의하는 등 게임 중 여러가지 표정과 감정을 보여준다.



벤조 & 카즈이

- 레어 ●액션
- 미정 ●미정

곰 벤조와 항상 그의 가방 안에 숨어 있는 새 카즈이. 이들 콤비가 서로 도와가며 모험의 세계로 여행을 떠난다. 바다, 침몰선, 스핑크스, 유령의 집 등 다양한 세계가 준비되어 있으며 액션뿐 아니라 수수께끼 장치들도 가득해 신선한 재미를 줄 것이다.



초공간 나이터 프로야구킹2(가칭)

- 이미지니어 ●스포츠
- 미정 ●미정

삼진 당했을 경우나 데드볼을 맞았을 때 연출하는 표정이 기억에 남는 「초공간 나이터 프로야구킹」. 벌써 두번째 게임이 등장한다. 기본적인 시스템은 전작과 동일하지만 몇가지 새로운 모드도 추가될 듯.



명쾌한 해결! 64탐정단

- 이미지니어 ●보드게임
- 미정 ●가격미정

이 게임은 보드 게임으로 여러가지 목표가 설정되어 있는 맵 위를 돌아다니면서 발생하는 이벤트를 해결하는 것. 동경 게임쇼에서 비디오 출전해 플레이도 가능했다.

N64



뿌요뿌요 SUN 64

- 컴파일 ●퍼즐
- 97년 10월 예정 ●미정

한층 공격적으로 플레이할 수 있는 「태양 뿌요」가 등장하며 캐릭터 애니메이션과 목소리가 강화되는 등의 시리즈 3번째가 N64로 발매된다. 보다 많은 방해 뿌요를 보낼 수도 있고 뿌요의 충격을 진동팩을 이용해서 체감할 수 있게 된다.



컨커즈 퀘스트

- 레어 ●액션
- 97년 12월 예정 ●미정

3D 액션 게임. 동키콩과 같이 동물을 조종하는 것인데 작고 귀여운 다람쥐가 주인공이 된다. 환상적인 세계를 무대로 그 세계를 정복하려는 악당들과 싸운다는 내용. 레어의 N64 참가 야심작으로서 흥미를 끌고 있다.



스트러글 하드(가칭)

- 이미지니어 ●액션
- 미정 ●가격미정

폴리곤 캐릭터가 부드럽게 움직이는 3D 격투 액션. 지금까지 볼 수 없었던 새로운 방어 시스템이 채용되어 있다.



F-제로64

- 닌텐도 ●레이싱
- 미정 ●미정

최대 4인까지 대전을 즐길 수 있는 N64용「F-제로64」.
카메라 시점도 많이 준비되어 있어 플레이어가 가장 조작하기 쉬운 시점으로 바꿀 수 있고 사이버틱하면서도 초고속의 대전 레이스로 「마리오카트64」와는 또다른 재미를 느낄 것이다.

GB



미니 4보이 Ⅱ

- J 윙 ●시뮬레이션
- 97년 9월 18일 ●4,800엔

부품을 조립해서 최강의 머신을 만드는 「미니 4보이」의 후속작. 새로운 요소로서 주인공에게 파트너가 생겨 그 캐릭터에 의해 스토리가 변해간다. 또한 코스를 독자적으로 만들 수도 있다.



애니멀 키우기

- J 윙 ●시뮬레이션
- 97년 9월11일 ●4,800엔

사자나 백조 등 일상 생활에서는 키울 수 없는 동물을 애완동물로 키워 1년에 5번, 애완동물의 재능과 미를 겨루는 대회와 콘테스트에 내보내 우승을 노리는 게임. 기본적인 시스템은 타마고치와 같다.

MANIA ZONE

N64의 UFO '닥터V64' 비밀스런 속살 공개



챔프 지난호에서는 항간에 떠들썩한 N64의 UFO인 닥터V64의 작동원리와 활용을 통한 기능들을 알아보았다. 관련 기사가 나가자마자 문의사항이 쇄도했는데 이번에는 유저들이 궁금해 하는 사항중 하나인 내부 구조에 대해 자세하게 설명하도록 하겠다.

미래 지향 백업 장치 DV64

닥터V64는 N64용으로 개발된 백업 장치이다. 실제로 사용할 때는 V64본체 위에 N64를 올려놓고 사용한다. 다른 백업 장치와 완전히 다른 세팅 방법인데 비디오 CD도 재생될 뿐 아니라 6배속 CD롬도 붙어 있어 미래형 백업 장치라고 할 수 있겠다.

스펙

DRAM	128Mbit
DSP칩	- (256Mbit 까지 증설 가능)
FDD/CD롬	6배속 CD롬(현행기종은 8배속 CD롬 탑재)
포맷	-
슬롯	본체 / 어댑터 체형
외부전원	DC 110V / DC 220V
크기	242D × 255W × 76Hmm 1.6Kg

마더보드 철저 해부



① RS-232계의 커뮤니케이션 포트에 연결되어 있는 커넥터. PC와 접속하면 닥터V64로 전송된 프로그램에 직접 액세스할 수 있다.

② 영상입력 단자. 본체 상부에 세트되어 있는 리레에 의해 영상과 음성의 입출력을 교환할 수 있다. 가장 우측에 있는 것이 영상, 중앙과 좌측에 있는 것이 음성용 핀잭.

③ S단자를 이용한 변형 전원 커넥터. 전원부에 12V와 5V를 공급하기 위해 S단자 케이블을 이용하고 있다.

④ N64 본체와 접속하기 위한 접속 커넥터부분. 여기에서 N64와 정보 교환을 한다. 카트리지에서 전송된 정보는 오른쪽에 있는 메모리에 보관한다.

⑤ 히프 핀치의 반정도 간격으로 나란히 나열되어 있는 IC 「W9925PF」. 비디오 CD의 음성과 영상 정보를 제어하고 있다.

⑥ CD롬에서 전송되어 온 비디오 영상과 음성 정보를 제어하는 IC 「W995OP」.

⑦ 전원부분. 상부가 본체의 전원부에서 전류를 받고 하부가 CD롬에 공급하는 역할을 하는 단자. AC 어댑터 내의 3단자 레귤레이터로 5V와 12V를 만들고 있다.

⑧ CD롬에서 돌아오는 오디오 정보를 본체에 보내는 콘트롤 부분. 음악 신호를 주로 취급한다.

⑨ CD 롬에 연결되는 케이블 커넥터. 위에 있는 2중으로 된 (A)포인트에 있는 칩은 라치. CPU에서 온 정보를 CD롬에 보낼 때 쿠션 역할을 한다.

⑩ 닥터V64에 탑재되어 있는 수수께끼의 제어용 IC 「V64」. 클럭을 공급하고 있는 수정발진기. 주파수는 40.50 메가로 기재되어 있다.

⑪ 왼쪽부터 데이터, 시스템 클럭(SCK), 그랜드(GND), +5V의 전원 단자로 되어 있다. 신호는 로드(LOAD)의 타이밍으로 SCK로 다시 와 데이터에 돌아온다.

⑫ 제어용 프로그램이 입력된 플래쉬 메모리. 닥터V64를 기동할 때 화면상에 메뉴 화면을 출력하거나 여러가지 부가기능 제어 프로그램이 있다.

⑬ 기판상에 V64CO라고 써 있어 서브 CPU인 것으로 추정된다. 메인 CPU와 마찬가지 특수 플라스틱으로 코팅되어 있어 안은 볼 수 없다.

⑭ CPUV64. 닥터V64의 전체적인 제어를 하고 있는 메인 CPU. 구성은 알 수 없다. 특수 플라스틱을 사용해서 코팅되어 있다.

⑮ N64에 접속된 게임에서 정보를 일단 기억시키는 램보드. 파라렐에 설치되어 있어 16Mbit x 2 라인으로 합계 32Mbit 용량이 있다.

⑯ 닥터V64의 오프닝과 메뉴 화면을 N64의 게임 화면으로 바꾸는 화면용 리레. 왼쪽의 영상, 음성입력 단자 가까이에도 셋트되어 있다.

⑰ 영상방식의 PAL과 NTSC의 교환 스위치. NTSC는 일본, PAL은 중국 등에서 주로 사용하고 있다.

⑱ 기판에 인쇄된 「V64-1BUNG」으로 보아 전용 기판으로 초기 롯트인 것을 알 수 있다. 「BONG」 V64의 제작회사명.

⑲ 리레에서 교환된대로 게임 화면, 메뉴 화면에 신호를 출력하는 단자. 영상은 1P2T, 음성은 2P2T의 리레에서 바뀐다.

Cheat Codes For N64 User!

독자 금단의 비법

GB용 열투 킹 오브 파이터즈'96

●캐릭터 고르는 법

① 게니츠 고르는 법
셀렉트 3번
② 미스터 카라테
셀렉트 20번(20번 누르면 자동적으로 게니츠까지 골라짐). 기술은 료나 로버트와 같음
③ 초필살기 모드, 같은 캐릭터 선택법
A+B+셀렉트를 누른다
(①,②,③ 모두 타카라 로고에서 커맨드 입력)
④ 폭주 이오리 선택법
위의 세가지 커맨드를 모두 입력한 후 이오리로 가서 스타트를 누르면 됨
⑤ 폭주 레오나 선택법
폭주 이오리와 마찬가지로 위의 세가지 커맨드를 입력한 후 레오나에게로 가 스타트 버튼
⑥ 카구라(중간보스) 선택법
세가지 커맨드 입력 후 치즈루한테 가서 스타트 버튼.

●폭주 이리오와 대결하는 법

세가지 커맨드를 전부 입력한 후 팀 플레이로 해서 쿄, 이오리, 치즈루(노멀 모드로만)로 해서 게니츠를 죽이면 코나 치즈루로 게니츠를 이겼을 경우에 폭주 이오리와 싸울 수 있다. 또 반대로 이오리가 이기면 이오리가 폭주 이오리가 되어 쿄, 치즈루와 싸우게 된다.

●A+B+셀렉트 모드의 비밀

테리의 기가 꽉 차고 에너지가 반짝일 때 파워 게이저를 쓰면 다르게 나간다(대미지가 엄청남). 또, 아테나 초필(크리스탈 비트)을 쓰면서 B버튼을 누르고 있으면 구슬이 아테나 머리 위에 돌게 된다. 그 때 십자버튼을 돌리면 구슬이 엄청 커지더니 적에게 날아간다(대미지가 엄청남).

●보스팀의 비밀

노멀 모드에서 게니츠를 죽이면 바로 같은 편끼리 싸우게 된다(예: 미스터 빅으로 이겼을 경우엔 기스와 크라우저와 싸우게 된다). 반대로 기스로 이겼거나 크라우저로 이기면(기스와 크라우저는 팀이 됨) 미스터 빅과 싸우게 된다.
또한 료, 로버트, 미스터 빅으로 게니츠를 죽이면 료나 로버트로 이겼을 땐 미스터 빅과 싸우고 미스터 빅으로 이기면 료와 로버트랑 싸워야 한다. 그리고 노멀 모드에서 테리, 앤디, 기스로 해서 게니츠를 죽이면 테리나 앤디로 이기면 기스와 싸우고 기스로 이기면 테리와 앤디랑 싸우게 된다.

〈500점〉

송원용/경기도 성남시 분당구 구민동
무지개 마을 건영 APT310동 1402호

파워리그 64

●숨겨진 팀 등장

오픈 게임에서 모든 능력이 최고인 외인선수들로 구성되어 있는 휴비즈(Hubees)와 몬스터즈(MONSTERS), 2개의 숨겨진 팀을 사용할 수 있는 비법이 공개됐다.

우선 메뉴 셀렉트 화면에서 '오픈(OPEN)'을 선택해, 팀 선택 화면에서 스타트를 누른다. 그런 다음 3D 스틱을 상, 좌, 우, 하의 순으로 누르고 마지막으로 한번 더 스타트를 누른다. 그러면 공란에 각 팀이 생겨서 오픈 게임 대전에서 사용할 수 있게 된다.



숨겨진 팀 끼리 대전

●페넌트 레이스 시합수 변화

페넌트 시합수를 변경할 수 있다.

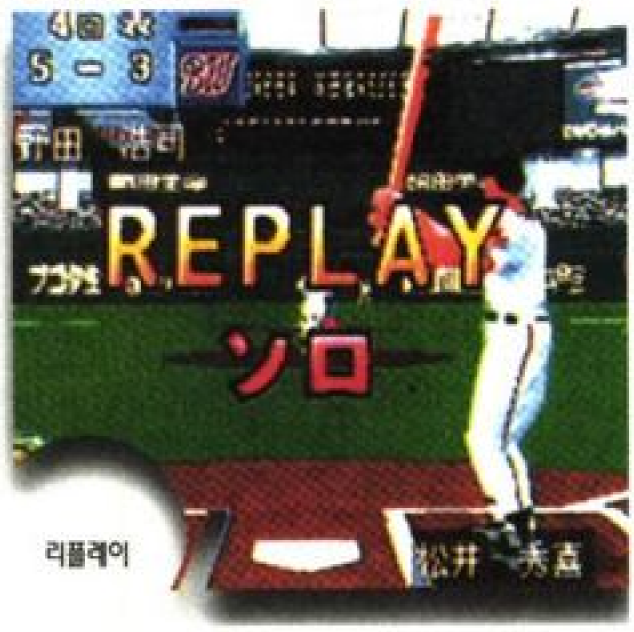
메뉴 셀렉트에서 '페넌트(PENNANT)'를 선택해서 10시합 미니 페넌트나 135 시합 풀 페넌트를 선택하는 화면이 되면 L트리거를 누르면서 A버튼을 눌러보자. 그러면 30시합 페넌트를 플레이할 수 있게 된다. 또한 마찬가지로 미니 페넌트나 풀 페넌트를 선택하는 화면에서 R트리거를 누르면서 A버튼을 누르면 70 시합의 페넌트를 플레이할 수 있다.



시합수 변화

●홈런 리플레이

보통 때에는 시합이 끝나야지만 홈런 리플레이를 볼 수 있지만 시합 중에도 볼 수 있게 됐다. 시합중에 홈런을 치면 홈런을 친 선수의 팀이 공격할 때 십자키의 상과 L트리거를 동시에 누르자. 그러면 화면에 리플레이(REPLAY)라고 표시되어 홈런 리플레이가 시작된다. 게다가 이 리플레이는 몇번이라도 볼 수 있다. 만일 많은 홈런을 쳤다면 마지막에 친 홈런 리플레이만 볼 수 있다.



리플레이

게임에서 발견!! 타마고치

●춤을 추지 않는다.

경기대회에서 1종목 이상 우승하고 '옵션(おぷしょん)'에서 '음악실(おんがくしつ)'로 가보자. 여기에서 BGM이 나올 때 SE의 음악을 들으면 보통 때에는 춤을 추던 타마고치가 배를 붙잡고 배가 고픈 양 그냥 앉아있게 된다.



배고파~

챔프학년 N64반



안녕하세요? N64 담당자 지지리입니다. 이달부터 지지리와 함께 독자들과 대화하는 자리를 마련하게 됐습니다. 지지리에게 궁금한 사항이나 주변에 있었던 재미있는 사연을 엽서로 적어 보내주세요. 뽑히신 분들에게는 N64반의 번호가 주어지며 출석부에 이름이 기록됩니다. 또한 6개월마다 치뤄지는 챔프학교 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있답니다.

박종환 [redacted]

전 초등학교 6학년 재학중인데 어느날 챔프를 사려고 한 백화점에 갔습니다. 그 곳에서 어느 아주머니께서 슈퍼 컴보이를 19만원에 사려하는 것이 아니겠습니까!
저는 「마리오카트64」를 하면서 끓어오르는 분노를 참을 수가 없었지만 그렇다고 어떻게 주인 아저씨 앞에서 그것 사지 말라고 하겠습니까? 전 기회를 노렸지요.
역시, 그 아주머니께서는 무엇을 살지 전화를 거시는 것이였어요. 저는 이때다! 15번 ALL FIRST인 「마리오카트64」 패드를 내려놓고 아주머니께 친구와 함께 설명을 드렸지요.



그렇게 한 것이 착한 일이라 생각되어 마음이 뿌듯합니다. 지지리께서는 이런 경험이 있으세요?

착한 학생이군요. 기회를 노려 아주머니에게 사실을 말해줬으니... 만일 지지리가 그 장소에 있었더라도 주인 아저씨가 괘씸해서 사실을 폭로했을 거예요. 아무리 아주머니가 게임에 대해서 모른다고해도 사기를 치는 것은 안되겠지요? 우리 친구들 사이에서는 물론, 모르는 사람들에게도 사기는 절대 치지 말자구! 그래야 우리사회 좋은 사회되지.

민 희 [redacted]

전 게임에 많은 관심을 가지고 있지만 여자란 이유로 게임을 직접 접해 볼 기회가 적었어요. 그저 보는 걸로 만족할 수 없지요.
며칠전 동네 게임점에서 세일을 하는데 N64와 SS, PS가 17~19만원밖에 안 하는 거예요. 그래서 동생과 함께 집중 공격을 했죠. 누구를? 엄마를.
하지만 엄마는 오락기 대신 컴퓨터를 사 주신다는 거예요. 동생은 마음이 돌아섰지만 전 필사적으로 반대를 했습니다. 왜냐? 제가 컴맹이니까요.
결국, 오늘 컴퓨터를 사게 됐습니다. 하지만 컴맹은 어쩔 수 없는 법. 세일도 지난 지금 전 게임기를 사기 위해 돈을 모으고 있습니다. 그래도 컴퓨터를 배워서 해 보려고 노력중이에요.
지지리 언니, 제 컴맹 탈출을 빌어 주세요

민희 학생은 컴맹이라 컴퓨터 사는 것을 반대했다고 했는데 그러지 말고 한번 컴퓨터를 배워보는게 어때요? 동생한테도 가르쳐 달라고 하고 학원을 다니든지...
그리고 부모님들은 게임기보다는 컴퓨터를 더 선호하는 것 같은데 컴퓨터를 그저 게임하는데 쓰는 사람들이 얼마나 많은지 모르시나 봐요. 민희 학생은 하루빨리 컴맹에서 탈출해서 컴퓨터를 그저 게임기로만 쓰지 말고 여러가지 유용하게 사용했으면 좋겠군요.

강성구 [redacted]

SFC를 사랑하고 사고 싶어하는 독자입니다.
그러다 며칠전 우여곡절 끝에 패밀리가 생겼는데 아이들에게 이야기를 못했습니다. 아이들은 온통 PS, SFC 등 더 좋은 기종에 대해 이야기하고 있으니까요.
그런데 제게 행운이 찾아왔습니다. 패밀리로 나왔던 「FF1」을 구입하게 된 것입니다. 그 후 저는 친구들한테 스퀘어의 대작인「FF7」의 기초작이다 하고 떠벌었죠. 그리고 알고보니 패밀리에도 재밌는 게임이 많더군요. 앞으로 패밀리를 가진 것을 부끄럽지 않게 생각해도 될 것 같습니다. 그럼, 이만 줄이죠. 안녕.

지금은 한창 차세대기가 인기를 끌고 있지만 과거에는 패밀리도 굉장히 인기가 많았지요. 그리고 재미있는 게임도 많았구요. 점점 게임기가 발전해가고 있지만 이렇게 과거에 재미있던 게임들을 잊는다는게 조금은 서운하네요. 성구 학생은 SFC를 갖고 싶다고 했는데 그것도 마찬가지로 유저들 사이에서는 잊혀져가는 게임기지만 무턱대로 차세대기만을 고집할 것이 아니라 과거의 명작 게임들도 즐겨보는 것도 괜찮을 것 같네요.

석재철 [redacted]

저는 얼마전 SS를 구입했습니다. 그런데 사고보니 PS가 인기더군요. 그런데 지금보니 N64가 좋아보여 그걸로 바꾸려고 노력중입니다. 이렇듯 전 게임기에 대한 변덕이 심합니다.
그리고 요즘은 「마이 베이비」를 기르고 있는데 이름을 떵오로 지었어요. 타마고치의 변덕도 심해서 원조는 여러가지 다른 종류들을 길러봤지요. 저의 별명은 게임의 변덕자에요.
그런 의미에서 챔프에서 N64에 대한 정보를 많이 많이 알려주셨으면 좋겠어요.
PS. N64를 타려면 챔프점수 몇점을 받아야 하나요?

재철 학생의 별명이 게임의 변덕자라구요? 재미있는 별명이군요. 이것저것 갖고 싶은 것, 해 보고 싶은 것이 많은가 봐요. SS, PS을 갖고 싶어하다가 이제 N64가 갖고 싶어졌다구요? 그렇다면 N64에 대한 정보를 더욱 많이 실어야겠네요.
그리고 챔프 점수로 N64를 타려면 정해진 점수는 없지만 독자들 중 1등을 해야하는데 참고로 지난 챔프 점수 결산에서 N64를 탄 독자는 8,100점이었습니다.

YSH [redacted]

저는 얼마전 어머니께서 전기공사를 한다는 이야기를 듣고 그냥 대수롭지 않게 여겼습니다. 몇일 후 학교에서 돌아오자 어머니께서는 전기공사를 했다고 하셨습니다. 저는 아무런 생각없이 「슈퍼마리오64」를 하려고 N64 플러그를 끼려고 하니 모두 220볼트로 바뀐게 아니겠습니까? N64는 220볼트로 만드는 스위치도 없습니다. 그래서 저는 변압기를 사려고 돈을 모으고 있습니다. 덕분에 오락은 못하고 있지요. 왜 N64는 220볼트로 변환하는 장치가 없는 것일까요?

변압기를 사려고 돈을 모으고 있다구요? 그래도 다행이네요. 만일 어댑터를 태웠다면 문제가 심각해 지거든요. 일본에서만 팔기 때문에 국내에서 N64를 220V로 잘못 끼워 어댑터가 타면 일본에서 직접 사와야지만 문제가 해결이 된답니다. 그렇지만 현대컴보이64는 국내 실정에 맞게 110V, 220V 모두 변환이 가능하니까 이후에 N64를 구입하고 싶은 독자들은 현대컴보이64를 생각해도 좋을 듯하군요

출석표

1번 박종환
2번 민 희
3번 강성구
4번 석재철
5번 YSH

지지리의 챔프학년 N64반 응모요령

기종별로 사연을 보내주시면 챔프 명인들과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 N64반의 출석부에서 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 N64반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지

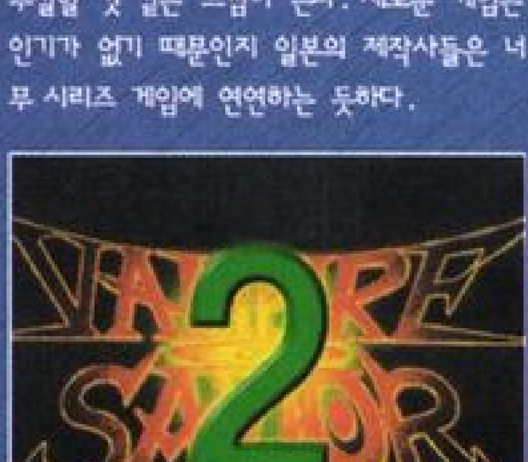


총평

킹오파 '97에 최종 보스인 오로치의 선택 여부가 화제가 된 한달이었다. 킹오파 '97은 최근의 3D 격투 게임 인기를 2D게임 쪽으로 돌리는 데 큰 역할을 하고 있다. 그런데다가 9월 중순경에 열릴 일본의 AM쇼에서 「스파 제로3」, 「뱀파이어 세이버2」 등의 2D 격투 게임이 많이 등장할 것으로 보인다. 「킹오파 '97」과 「스파 제로3」 등의 2D 격투와 「패왕전설64」, 「파이팅 우슈」 등의 3D 격투가 올 하반기 아케이드 시장에서도 치열하게 맞붙을 듯하다.

게임 비하인드 스토리

얼마전 캡콤의 새로운 계열회사로 출범한 '프래그 쉽'의 설립 발표회에서 놀라운 정보가 나왔다는 소문이 있다. 그것은 아케이드용 「뱀파이어 세이버2」와 「스트리트 파이터 제로3」를 9월 중에 발매한다는 것이었다. 「스트리트 파이터 제로3」의 경우 2로부터 어느 정도의 기간이 흘렀기 때문에 9월 발매에 무리가 없어 보이지만 「뱀파이어 세이버2」는 제작 기간이 얼마되지 않았기 때문에 왠지 부실할 것 같은 느낌이 든다. 새로운 게임은 인기가 없기 때문인지 일본의 제작사들은 너무 시리즈 게임에 연연하는 듯하다.



설왕설래하는 '오로치 선택'의 정답은?



새로운 시스템을 탑재한 킹오파 '97은 등장하자마자 게이머들 사이에서 큰 화제가 되고 있다. 이 화제의 주종을 이루는 것이 오로치의 선택 여부와 폭주 캐릭터들의 등장이다. 특히 오로치는 그 엄청난 파워 때문에 킹오파 매니어들 사이에서 사상 초유의 관심을 끌고 있는 캐릭터가 되고 있다.

챔프는 연일 PC통신과 오락실을 떠들썩하게 하고 있는 오로치 신드롬에 대해 집중 탐구해 보고 그의 선택 여부에 대해 전문가의 조언을 들어본다.

오로치는 누구인가?

오로치는 일본 신화에 등장하는 것으로 파괴신 스사노오 미코토가 큰 죄를 지어 히노카와 지방에서 추방당해 방랑의 여행을 하던 중 어느 마을에 이르러 슬퍼하고 있는 노부부를 발견하게 된다. 노부부는 붉은 눈에 머리와 꼬리가 각각 여덟개씩이나 달린 야마타노 오로치에게 올해는 자신의 한명 남은 막내딸까지 제물로 바쳐야한다는 사연을 스사노오에게 말해 주었다. 스사노오는 막내딸과 결혼을 한다는 조건으로 오로치를 퇴치하기 위해 여덟개의 항아리에 아주 강한 술을 넣어 오로치의 8개의 머리가 다 취해버린 틈을 타서 오로치를 칼로 토막 내 버린다. 이때 잘라진 꼬리 속에서 나온 것이 아메노무라쿠모의 검으로 이후에 쿠사나기의 검이라고 불려지게 된다. 그래서 이 쿠사나기 검과 야사카니의 곡옥, 야타의 거울을 삼신기라고 부르게 된다. 이를 KOF식으로 해석하면 다음과 같다.

쿠사나기 검은 오로치를 쓰러뜨린 쿠사나기 일족의 칼이었고 야사카니의 곡옥을 수호하는 야사카니 일족이 나중에 분가하여 개명한 것이 야가미 일족, 그리고 야타의 거울을 수호하는 것이 KOF '96의 주최자인 카구라 치즈루(본명은 야타 치즈루였지만 야타 일족이라는 정체를 숨기기 위해서 개명함)의 카구라(야타) 일족인 것이다.

암흑의 힘을 휘둘러 세계를 어둠으로 지배하려는 야마타노 오로치와 그의 오로치 일족 중 선택받은 8명의 전사가 오로치 팔걸집이다.

킹오파 시리즈에 등장한 오로치 일족은 매튜어, 바이스, 게니츠, 레오나, 야시로, 셸미, 크리스, 야마자키 류지, 이오리, 오로치 등이다. 이들 중 이오리와 레오나를 제외한 나머지 8명인 8걸집인 듯하다. (이유는 쿄의 엔딩에서 이 두사람은 스쳐지나가지 않기 때문)

* 이상의 내용은 나우누리 백득배(누리사기) 님의 글을 참조했습니다.



뉴페이스팀8

오로치 신드롬

최근 PC통신 상에서 조회수가 가장 많은 게시물을 보면 거의 대부분이 오로치에 관한 내용들이다. 하이텔, 나우누리 등의 아케이드 게임란에는 연일 오로치의 등장과 선택 방법들이 게시되고 있다. 챔프 사무실에도 '오로치가 선택되었다는 오락실이 있고 그의 선택 방법도 알고 있다'는 독자들의 전화가 빗발치고 있다. 그러나 선택 커맨드나 해당 오락실에 확인 결과 이

오락실 주인은 폭주 캐릭터는 물론 오로치를 싫어한다

최근 오락실 주인들은 게이머들이 기존 캐릭터보다는 폭주 캐릭터를 사용하는 바람에 한 사람의 플레이 시간이 너무 길어져 울상을 짓고 있다. 그래서 주인들은 편법으로 폭주 캐릭터를 선택해서 사용하지 못하게 하도록 기판을 조작하고 있다. 이것은 일명 '폭주 봉인 릴레이 회로'라는 것을 ON-OFF 기능을 할 수 있도록 변형시켜 스타트 버튼을 누르면 릴레이 회로의 작동으로 B, C, D버튼을 눌리지는 것을 막는 원리이다. 그렇기 때문에 이런 변칙적인 방법으로 조작된 기판에서 오로치가 등장한다는 것은 무리가 아닐까?

들 대부분이 추정이나 소문에 불과한 내용들 뿐이었다.

그렇다면 게이머들은 왜 오로치를 사용하고 싶어하는 것일까? 이유는 간단하다. 기존에 등장하는 캐릭터보다 더욱 강력하고 특이한 캐릭터를 사용하고 싶은 것은 격투 게이머라면 누구나 가질 수 있는 욕망일 것이다. 그동안의 시리즈에서도 보스 캐릭터 선택에 대한 관심이 특히 높았던 킹오파는 특히 이번 '97에서 폭주 캐릭터의 선택으로 그 갈망을 더욱 부채질하고 말았다.

그러나 격투 게임을 하는 진정한 의미는 자신의 강력한 캐릭터로 상대방을 쓰러뜨리는 것이 아니라 게임 자체를 즐겨야하는 것이다. 강력한 캐릭터만을 자꾸 만들어내기보다는 상대방과의 대전의 즐거움을 느낄 수 있는 게임이 등장하는 것이 오로치 신드롬과 같은 강력함만을 선호하는 풍조를 없앨 수 있을 것이다.

오로치 선택법에 관한 루머들

〈오로치 4천왕(게니츠 제외) 고르는 법 〉

스타트 버튼을 누르고

① →, →, ↓, ↓, ←, →, ↓+ A, C
② →, →, ↓, ↓, ←, ↓, → + A ,C
③ ↑, ↑, ↑, ↓, ←, ←, →, → + B, C, D
④ ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↑+ 아무 버튼
⑤ ↑, ↓, ↑, ↑, ↓+ 아무 버튼
⑥ ↑, ↓, ↓, ↑, ↓+ 아무 버튼

PC통신 상에 8월말 게시되어 엄청난 조회수를 올린 위의 글을 보면 6가지나 되는 선택법이 있는 이유에 대해 각 오락실마다 칩이 다르기 때문이라고 밝히고 있으나 이 선택법으로는 전혀 선택이 되지 않는다. 그 때문에 PC통신에는 이를 비난하는 글이 만만치 않게 뜨고 있다. 그 외에도 동인천, 부평 계산동, 광주의 어느 오락실에서 오로치가 골라진다는 설도 있었고 폭주 이오리 옆에 폭주 히가시가 나오고 또 폭주 최번개가 나온다는 소문도 있었으나 모두 허위로 밝혀졌다.

"섣부른 오로치보다 정성들인 김갑환이 더 강하다"

챔프는 오로치의 선택 여부를 확인하기 위해 빅콤의 이태양 개발 팀장을 만나보았다. 이 팀장은 SNK에서 국내에 들어오는 기판을 가장 먼저 테스트해 보고 문제점 등을 찾아내 수정할 부분을 SNK에 요청하고 있는데 이번 오로치 소동에 대해 "저희가 국내에 들어온 킹오파 '97 기판과 일본판 킹오파 '97의 게임 데이터를 모두 분석해 본 결과 오로치에 관련된 커맨드나 필살기는 전혀 존재하지 않고 단지 움직임 데이터만이 있는 것으로 밝혀졌습니다."

빅콤의 이 팀장은 오로치를 선택해 플레이하는 것이 아니고 단순히 볼 수 있는 방법은 있지만 일반인들이 하기에는 너무 무리한 방법이라며 "킹오파 '97의 기판에 개발자용 칩을 부착해서 딥 스위치의 1-3, 1-7, 2-7번을 ON으로 하면 보스 스테이지가 나오면서 오로치가 등장합니다"라고 하면서 "아무리 강력한 오로치라 해도 자신만의 캐릭터로 꾸준히 연습하면 그를 쓰러뜨리는 것은 그리 어려운 일이 아니라며 요즘 게이머들의 초강력 캐릭터 선호 문제를 지적했다.



빅콤 개발실 이태양 팀장

이달의 주목 라인업

메크 서바이벌



154p

오랜만에 등장한 국산 게임이다. 그동안 모 업체에서 국산 3D격투 게임이 나온다고 소문만 무성했으나 묵묵히 개발에 전념해 오던 주윤전자에서 먼저 국산 3D게임이 발매되었다. 건 그리폰이나 아머드 코어와 비슷해 보이지만 다채로운 무기와 고속 스크롤에 의한 다이나믹한 이동은 가정용의 그것과는 비교할 수 없다.

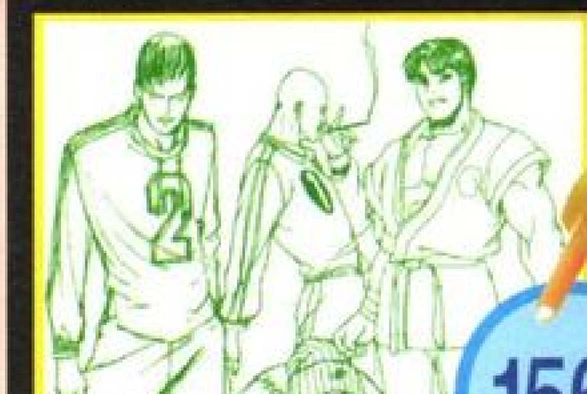
KOF '97 엔딩 파일



152p

킹오파의 열기는 여름이 다 지난 지금까지도 식을 줄 모른다. 자신의 주력 캐릭터를 가진 유저라면 대부분 그 팀의 엔딩을 벌써 보았을 것이다. 그러나 어렴풋이 내용을 알기는 하지만 확실한 내용을 알고 싶은 유저들이라면 이 페이지를 주목하라. 시리즈 게임의 엔딩은 다음 작품을 예상하는 데에도 큰 도움이 될 것이다.

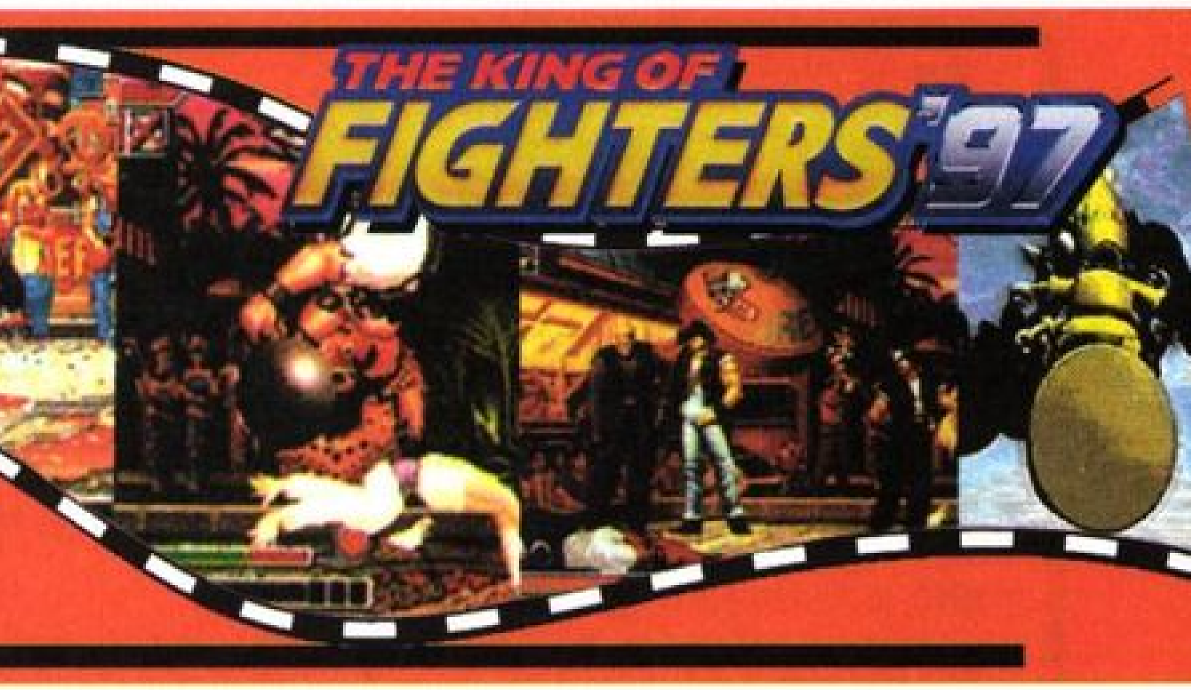
ARC 매니어존



156p

아케이드 게임에는 특히 비하인드 스토리가 많이 존재한다. 이번 킹오파 '97도 김갑환의 새로운 제자들이 등장할 수도 있었다. 이런 비하인드 스토리를 재미있게 꾸며 보았다.

킹 오브 파이터즈 '97 엔딩 파일



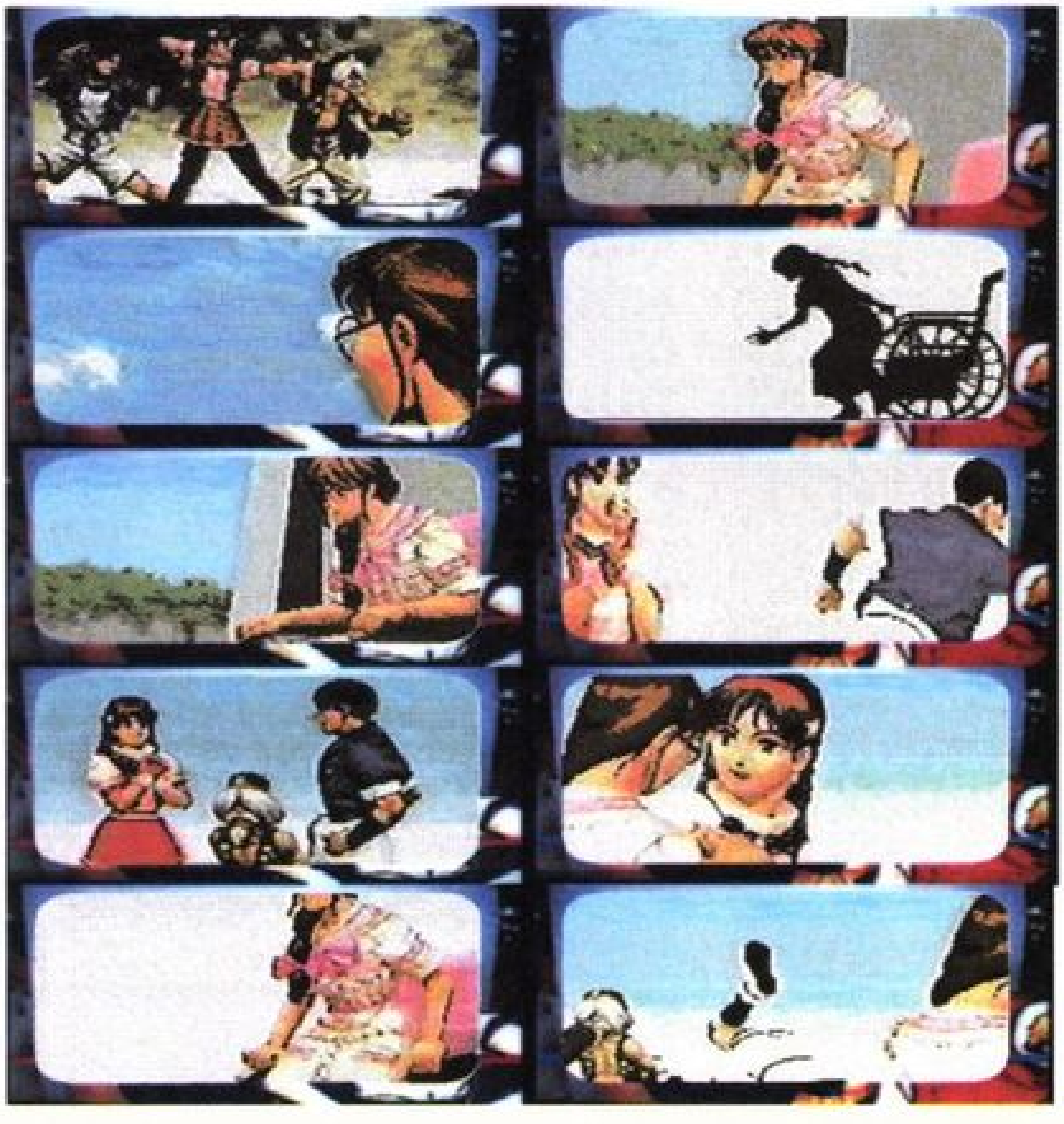
킹 오브 파이터즈 '97은 지난 7월말 등장한 이후 오락실은 물론 PC통신가에서 폭주 캐릭터 등장과 오로치의 선택 여부 등으로 최근 아케이드 유저들에게 가장 주목받고 있는 게임이 되고 있다. 게임챔프는 8월호의 킹오파 '97 국내 최초 공략, 9월호의 킹오파 '97 완전 공략본에 이어 이달에도 독자들의 킹오파에 대한 궁금증을 풀어보고자 엔딩 갤러리를 마련했다. (여기에서는 지난 8월호에 엔딩을 소개했던 팀들 이외에 나머지 팀들만을 소개한다)

소녀와의 굳은 약속으로 따낸 감동의 우승 (사이코 솔저팀)

오로치와의 치열한 마지막 대전을 끝내고 켄수, 아테나, 겐사이 3인은 다시는 오로치가 부활하지 못하도록 하자고 다짐하면서 인간들의 무분별한 행동을 지적했다.

이때 어느 휠체어에 탄 소녀가 아테나를 알아보고 자신을 '와타베 카오루'라고 소개했다. 그녀는 아테나와 편지를 주고 받았던 카오루양으로 아테나에게 결승전 티켓을 우편으로 받았다며 고마워했다.

겐사이는 아테나에게 어떻게 결승에 진출할 것을 알고 그녀에게 티켓을 보냈느냐고 하자 아테나는 "카오루 양과의 진정한 약속 때문에 절대 지지 않을 것이라는 믿음이 있었다."고 대답했다. 카오루는 오히려 아테나와의 굳은 약속 때문에 자신이 회복되었다고 말하며 휠체어에서 혼자 힘으로 일어나 아테나와 악수하고 싶다고 했다. 그러나 카오루는 일어나 한발자국을 떼자마자 쓰러지려고 했다. 이때 시이 켄수가 그녀를 잡아주기 위해 달려가지만 돌부리에 걸려 고꾸라지고 아테나가 겨우 그녀를 부축해 준다. 아테나와 카오루는 서로 정답게 웃으며 손을 꼭 잡았다. 겐사이와 켄수가 부러운 듯 이 광경을 바라본다.



치즈루를 일깨워준 킹과 마이의 우정 (신 여성 격투가 팀)

대회를 마치고 치즈루, 마이, 킹은 킹의 동생 존을 데리고 유원지에 놀러왔다. 마이와 킹은 서로 이번 대회에 출전한 것은 잘한 일같다고 말하며 치즈루에게 감사한다고 말했다. 옆에서 킹의 동생 존은 제트코스터를 타러가자고 안달이 나 있다. 한편 치즈루는 연못가의 다리 난간에 기대어 이번 싸움을 회상했다. 오로치 일족, 셸미, 크리스 등과의 오랜 싸움 등등... 한번 파괴되어 버린 봉인을 겨우 다시 막은 치즈루는 아직도 한 사람으로부터 봉인을 지켜야하는 자신을 걱정했다. 이때 존이 갑자기 나타나 치즈루에게 제트 코스터를 타러 가자고 한다. 조금 우울한 모습으로 치즈루가 대답하자 존이 치즈루를 걱정하며 자신이 치즈루 누나를 즐겁해 해주겠다고 한다. 옆에서 듣고 있던 마이가 자신에게는 관심도 가져주지 않는다고 불만스럽게 이야기한다.

치즈루는 킹과 마이에게 "이번에 두사람과 함께한 대전을 통해서 내 안에 또다른 일면이 있는 것을 느꼈다"며 이제부터는 자신을 솔직하게 표현하는 보통 여자로 살아가고 싶다고 말했다. 킹은 치즈루에게 "많은 사람들이 치즈루 당신을 지켜보고 있으니 이젠 절대 혼자가 아니다"라고 대답해 주며 일행과 함께 다음 코스로 가자고 말하며 엔딩은 끝난다.



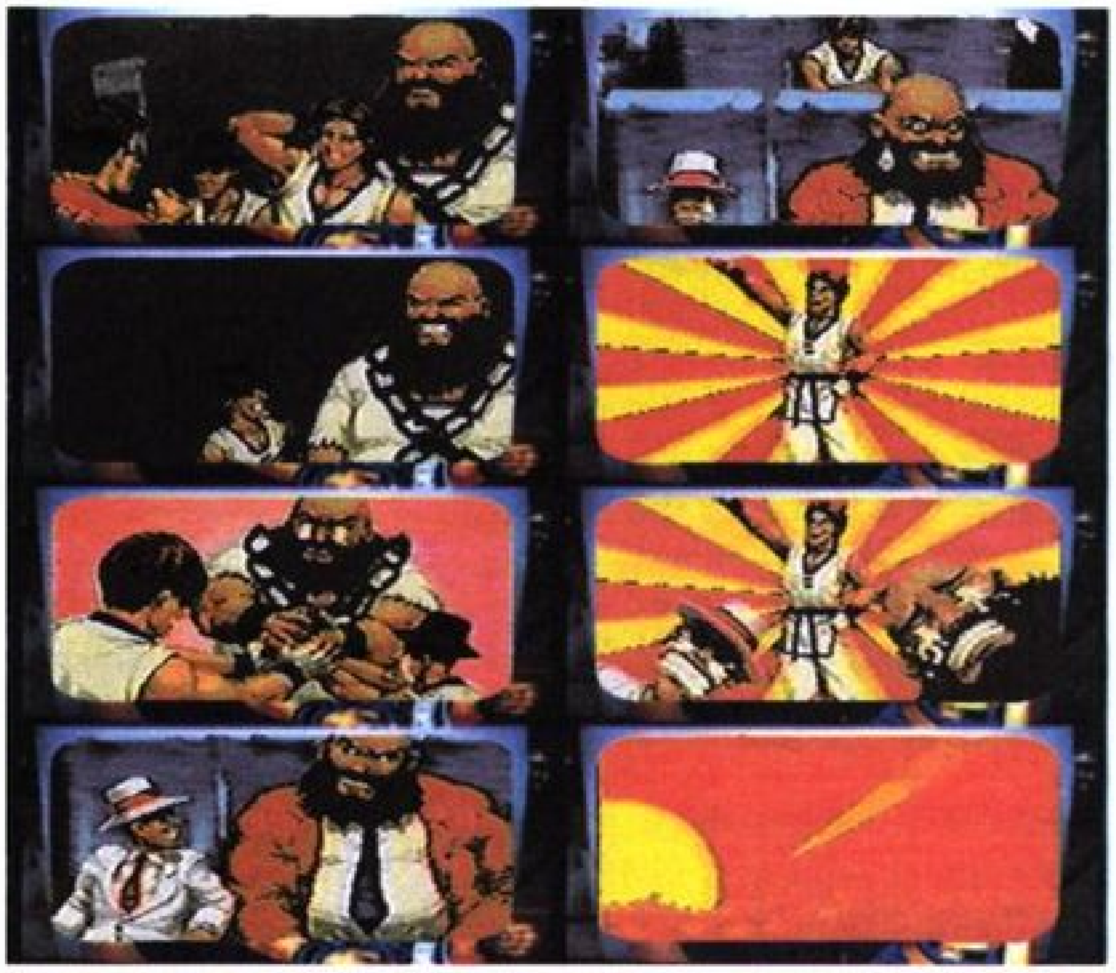
한마디 말 실수로 또 다시 고난의 길로 들어선 두사람 (한국 팀)

한국 방송국의 P.D는 무사히 '김갑환의 갱생의 현장' 촬영을 마치고 이 방송으로 사회에 적응하지 못하는 출소자들에게 큰 영향을 줄 듯하다고 김갑환을 추켜세웠다. 이에 갑환은 자신이 갱생의 길로 인도한 장거한과 최번개를 이제는 사회로 복귀시키겠다고 말하자 이를 듣고 있던 거한과 번개는 마음속으로 쾌재를 불렀다. 최번개는 "이번만은 정신을 똑바로 차려서 지난번처럼 쓸데없는 말은 하지 말라구" 하며 장거한을 타일렀다.

방송국의 P.D도 그들이 이번에 충분히 갱생된 듯하다고 김갑환을 부추기자 김갑환은 두사람에게 자유를 허락하고 서로의 손을 마주잡으며 눈물을 흘렸다. 그 길로 두사람은 비행기에 올라 우승 상금을 어떻게 쓸 것인가에 대해 이야기하며 다시는 김갑환의 얼굴을 보고 싶지 않다고 말하며 크게 웃었다. 그때 어딘가에서 "내 얼굴을 보지 않는 것이 그렇게 좋단 말인가!" 최번개와 장거한의 얼굴은 순간 사색이 되었다. "으악, 김갑환의 목소리..."

두사람의 뒷 좌석에 김갑환이 무서운 얼굴을 하고 앉아 있었다. "내가 너희들을 너무 봐준 것 같다. 나의 4년간의 노력은 말짱 도로묵이 되었구나! 그래 난 결심했다. 나의 일생을 걸고 너희들을 갱생시키기로... 함께 수련장으로 돌아가 너희들의 삐뚤어진 근성을 바로 잡아 주겠다" 장거한과 최번개는 눈물을 펑펑 흘리며 김갑환을 따라 갔다.





동료를 모두 잃은 야시로의 분노의 주먹 (뉴 페이스 팀)

오로치와 치열한 격전으로 셸미는 팔에 부상을 입고 물러서자 오로치의 모습이 사라졌다. 야시로는 셸미에게 오로치가 죽어버린 것이 아니냐고 묻자 셸미는 그를 없애기에는 뭔가 부족하다고 대답했다. 그때 또다시 오로치의 공격이 시작되고 이를 막던 크리스가 입에서 피를 흘리며 쓰러진다. 분노한 야시로는 이제 자신밖에 남지 않았다고 생각하고 오로치를 노려본다. 오로치의 목소리가 멀리서 들려온다. "크리스도 셸미도 이대로 모두 죽을 것이다"

오로치가 있는 방향을 알아낸 야시로는 "이 녀석 내 피와 살을 모두 너에게 주겠다!"고 외치며 오로치에게 돌진한다.

오로치가 서서히 다가오며 알 수 없는 소리가 울려 퍼진다.

기스의 음모에 휘말린 세사람 (스페셜 팀)

대회 후 스페셜 팀의 야마자키가 행방 불명되자 누군가 마리에게 그의 행적에 대한 조사를 의뢰했다. 그러나 그녀는 야마자키가 홍콩의 어딘가에 잠적해 있다는 불확실한 정보를 얻는데 만족해야 했다. 그와 동시에 야마자키에 대한 조사를 의뢰해 곳은 다름 아닌 기스재단의 계열 회사인 '다미 회사'라는 것도 알아냈다. 마리는 기스에게 완전히 속아넘어 간 것을 알고 단단히 복수해 주겠다고 이를 갈았다.

한편 기스의 사무실로 간 빌리는 야가미를 해치우지 못하고 야마자키가 팔걸집 중에 한사람이었다고 기스에게 보고했다. 기스는 야마자키를 찾기 위해 블루마리에게 조사를 의뢰했다고 하며 그 효과에 의문을 제기했다.

바로 그때 기스와 빌리의 시선이 멈췄다. 바로 야마자키였다. 야마자키는 대회 이후 인사 겸 개런티 문제로 찾아왔다고 말하며 기스에게 달려들었다. "개런티를 달란 말이야!"



© 1997 SNK

국내 최초의 3D 슈팅

메크 서바이벌

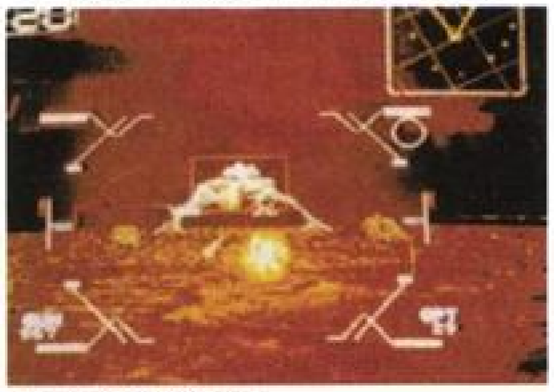


지난호 8월호에 소개되었던 말랑말랑 파라다이스의 제작사인 주윤전자(주)에서 새로운 게임을 발표했다. 전 작품의 장르는 퍼즐이었지만 이번 장르는 최근 인기가 높아지고 있는 3D 로봇 슈팅이다. 국산 아케이드용 게임 최초로 완전 3D로 제작되었다는 점도 주목할만 하다.

■ 제작사: 주윤전자(주) ■ 장 르: 슈팅 ■ 발매일: 97년 가을 ■ 난이도 : 중

스프라이트 3D 게임

메크 서바이벌은 건그리폰, 아머드 코어 등을 연상하게 하는 3D 로봇 슈팅 게임이다. 게임은 3D로 진행되며 각 스테이지에는 각각의 목적이 있어 이를 수행해야 한다. 다양한 무기의 등장과 고속 스크롤로 인한 박진감 등 슈팅 게임이 갖추어야 할 요소를 고루 갖추고 있으며 다관절의 거대 보스도 등장, 게임의 거대한 스케일을 보여주고 있다.



다관절 거대 보스의 등장

최근 폴리곤을 사용하여 제작된 게임들이 유행처럼 늘어나고 있지만 메크 서바이벌은 폴리곤이 아닌 스프라이트로 제작되었다. 하지만 스프라이트만의 장점을 십분 활용, 뛰어난 그래픽과 연출, 다중 스크롤 등을 보여주고 있다. 또한 폴리곤 게임에 뒤지지 않을 정도로 부드러운 3D는 메크 서바이벌만의 자랑이다.



넓은 공간에서 싸운다

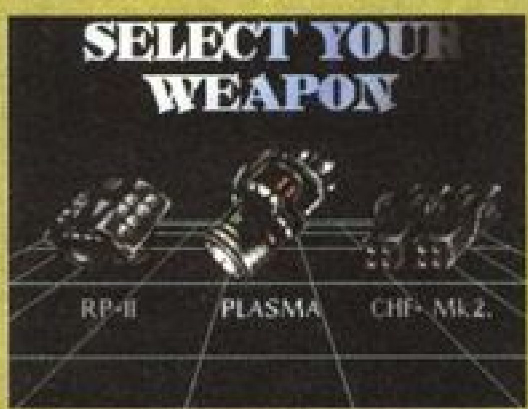
머신과 보조무기

전투 로봇으로 두가지 머신이 등장한다. 고속이동형과 중장비형으로 나뉘어져 있는데 고속 이동형의 경우는 연사가 가능한 발칸포를 기본 무기로 탑재하고 있고 중장비형은 연사는 불가능하지만 파괴력이 엄청난 로켓탄계 무기를 장착하고 있다.

각 스테이지를 시작하기 전에 주무기보다 한층 위력이 센 보조무기중 하나를 선택할 수 있다. 에너지 볼을 발사하는 플라즈마, 다탄두 폭탄(RP-2), 대형 미사일(CHF-Mk2) 등이 있는데 스테이지의 목적에 맞게 선택해야 한다.



두가지 로봇이 등장



미션의 목적에 맞는 무기를 선택

조작법

메크 서바이벌은 전작 말랑말랑 파라다이스가 간편한 조작법을 추구한 것과는 달리 약간은 복잡한 조작법을 가지고 있다. 보조무기, 주무기, 고속 이동, 수평이동, 시점 변경 등의 버튼을 사용하는데 다관절 로봇을 조종해야 하므로 최소한의 버튼 설정이라 할 수 있다.



아군은 파란색으로 표시된다

충격적 엔딩

메크 서바이벌은 상당히 어두운 줄거리를 가지고 있다. 이러한 설정을 표현하기 위한 여러가지 이벤트들이 등장하는데 마지막 스테이지에서 엔딩으로 이어지는 주인공의 비극적 운명은 이 게임의 백미라 할 수 있다.

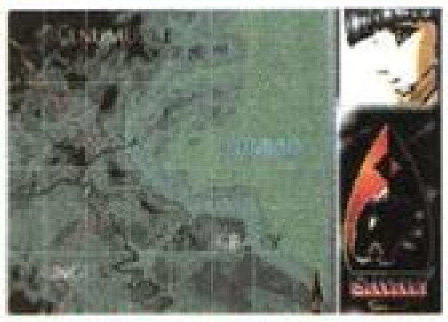


적의 본거지를 파괴하라!

메크 서바이벌의 줄거리

국경 문제를 둘러싸고 대립을 벌이고 있는 삼국(XOKBARY, SIBULNUMUSKE, DDUNGUK)은 일련의 군사행동을 준비중이었으나 서로를 눈치만 볼 뿐이었다. 특수부대 S.W.W 의 사령관은 상부로부터의 지시라며 주인공을 포함한 S.W.W 부대원들의 출동을 명령한다.

전투반은 명령들을 수행해 나가던 주인공은 이것이 상부로부터의 지시가 아닌 적국에 매수당한 사령관의 단독결정이었음을 알게 되지만 어쩔 수 없이 작전을 수행하게 된다. 사령관은 주인공이 눈치챘음을 알지만 계속해서 대원들을 작전에 투입시키게 되는데...



미션 설명 화면

문의처 : 주윤전자(주)
TEL : (02)902-3604



챔프학년 ARC반



안녕하십니까? ARC반 담당 김또깡입니다. 펑팡 스튜디오가 기종별로 나눠어지면서 찡오 대신 제가 여러분들과 터놓고 이야기하게 되었습니다. 자신의 주위에서 일어났던 아케이드에 관한 흥미있는 사연이 있는 독자는 김또깡에게 마구 엽서를 보내주십시요. 뽑히신 분은 챔프학년 ARC반에 자동 입학되는 동시에 번호가 부여되고 6개월마다 치뤄지는 졸업식에서 가장 재미있는 사연을 보낸 분에게는 또깡의 선물을 드리고 모든 분에게는 졸업장을 드립니다. ARC 유저 여러분! 챔프 ARC반으로 모두 모입시다!

현상진

저는 상진입니다. 저는 얼마 전부터 개를 키우게 되었는데 매우 귀엽고 별로 짖지도 않는 개입니다. 그런데 그 개가 챔프 KOF'97 공략본에 응가(?)를 한 거에요. 저는 챔프에 있는 KOF'97 기술을 연습하다 TV에서 재미있는 프로를 하길래 거실에 나와서 보고 방에 들어왔는데 글쎄 그 개가 펼쳐져 있는 챔프에 실례를 했지 뭐에요. 기술을 아직 다 연습 못했는데 개가 응가한 페이지는 찢을 수밖에 없었어요. 이보다 더 나쁜 소식이 어디 있겠습니까?

상진아! 개 눈에는 신문지나 게임챔프나 모두 그게 그거란다. 상진이가 애독하는 책인 만큼 관리를 잘 해야지. 그리고 상진이 너! 게임 기술을 연습하다가, 또 곧바로 TV를 볼 수 있니. 틈틈이 공부도 하고 책도 읽도록 해야지! 시간을 잘 쪼개서 쓰는 습관을 기르도록 해! 공부하다가 지겨울 땐 킹오파 97을 한번씩 하는 것도 좋겠지. 어쨌든 ARC반의 1번이 된 걸 축하한다.

정성원

저는 얼마전에 저희 동네 오락실 주인이 절 보고 손짓을 해서 가 보았습니다. 그런데 아저씨가 요즘 재밌고 인기있는 게임이 뭐냐고 물으시길래 저는 KOF'97, 그리고 10월말쯤 패왕전설64가 나올 거라고 말했습니다. 그랬더니 아저씨는 고맙다고 100원짜리 20개를 주지 않겠습니까? 그래서 저는 철권3를 마구 놀았죠. 아저씨 제가 이런 짓 한 것이 나쁜 짓일까요? 양심에 매우 찔리는 군요.

성원아 너 정말 땡 잡았구나!(우리끼리 쓰는 말로) 그런데 그 오락실 주인 아저씨는 요즘같은 '정보 전쟁 시대'에 참 뒤떨어지는 분인 것 같구나. 그래도 성원이 같은 손님이 있어서 다행이지만... 다음번엔 아저씨에게 소규모로 동네 배틀 대회를 열어서 작은 선물이라도 주는 것이 어떻겠냐고 말해 보렴. 그렇게 되면 아저씨도 손님이 많아져서 좋구 너희들도 재미있게 게임을 즐길 수 있고...

안태영

전 오락실을 매일 다니는 챔프 독자입니다. 그런데 어느날 평소처럼 오락실에 갔는데 다들 킹오파 '97 쪽에만 붐비고 버파3 쪽에는 아무도 없는 거에요. 그래도 전 버파를 배신하지 않고 동전을 넣었습니다. 그 때 주인 아저씨가 오더니 버파를 같이 하자고 그러더군요. 아저씨랑 신나게 게임을 하고 있으니 주위 사람들이 몰려들고 나중에는 아저씨가 돈을 더 대면서 오랫동안 하게 됐습니다. 그 후로도 전 그 오락실에 계속 다니고 있는데 돈이 떨어질 때마다 아저씨가 조금씩 더 줍니다. 그 아저씨가 너무너무 고맙네요.

태영이는 아주 줏대가 있는 친구인 것 같다. 남들이 모두 킹오파 '97에 관심이 있는데 혼자서 버파3를 고수하다니... 요즘 챔프에서 버파3 연재가 나오지 않아서 섭섭하겠구나. 빠른 시일 안에 버파3의 기획을 다시 잡아 태영이를 기쁘게 해 줄께. 태영이가 고수 정도의 실력이라면 오락실 아저씨에게 말씀드려서 널 이기는 사람에게는 게임을 한판 더 시켜준다는 이벤트를 해 보는 것은 어떨까?

유경선

저는 철권3와 킹오파 '97을 즐기고 있는 고2 학생입니다. 어느날 오락실에 가서 철권3를 폴로 골라 재미있게 하고 있었습니다. 그런데 어떤 형이 저에게 도전을 하더니 모쿠진으로 쿠마의 기술을 써서 저를 KO시켰고 2라운드에서도 헤이하치의 기술로 저를 퍼펙트 KO시켰습니다. 무서워서 킹오파 '97 자리로 옮겼는데 또 그 형이 와서 저를 완전히 패배시키더니 이렇게 말하는 겁니다.

"열 받으면 날 이겨봐". 으윽. 열이 너무 받았지만 전 언젠가는 그 형을 꼭이기는 날이 반드시 올 거라고 믿습니다. 그날을 위해서 파이팅!

경선아 너를 KO시킨 그 형이 무슨 배틀팀 소속이 아닐까? 챔프의 지난 호 부록(킹오파 '97공략본)과 이번 호 부록(철권3 공략본) 2권을 가지고 열심히 연습해 봐. 그래도 그 형에게 이길 수 없으면 내가 T.H.G팀에 부탁해서 경선이에게만 특급 비법을 알려주도록 하지.

송성민

안녕하세요? 킹오파 '97를 사랑하는 성민이에요. 처음 오락실에 왔을 땐 사람들이 너무 많아 하지 못하고 와서 밤 9시에 오락실에 갔습니다. 기술이 너무 어렵고 어지러워 첫판에 졌습니다. 1,000원이나 투자해 봤지만 마찬가지였습니다. 그래서 포기하고 와 몇일 지나고 챔프 9월호를 사 보니 '97 부록이 있었습니다. 얼른 들고 오락실에 가니 '97을 하는 사람이 없었습니다. 책을 보고 '97을 하니 굉장히 재미있었습니다. KOF '97 부록 감사합니다. 전 지금 너무나 잘 풀리고 있거든요.

성만이를 비롯한 여러 친구들이 킹오파 '97 공략본이 마음에 든다니 며칠 밤을 새운 보람이 있구나. 그런데 밤 9시에 오락실에 갔다니... 요즘 오락실이 10시까지 영업을 한다고는 하지만 학생이 그렇게 늦은 시간에 오락실에 가면 되겠니. 또깡 아저씨도 중학교 때 늦게까지 오락실에 있다가 비오는 날 먼지나도록 맞은 적이 있단다. 성만이도 앞으로는 방과 후나 일요일 낮시간에 게임을 즐기는 것이 어떨까?

출석표

1번 현상진
2번 정성원
3번 안태영
4번 유경선
5번 송성민

김또깡의 챔프학년 ARC반 응모요령

ARC반에 사연을 보내주시면 또깡이와 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 ARC반의 출석부에 기재되어 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 게임챔프 챔프학년 ARC반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지

ARCADE

MANIA ZONE

삭제당한 KOF 패션 캐릭터들

-재 기용 가능성 크다-

지난호 ARC 게임 비하인드 스토리에서는 이번 킹오파 '97의 오프닝에 킹오파 '95에 채택될 예정이었으나 삭제된 일부 콘티 부분이 다시 사용되었다는 사실을 게재한 바 있다. 그러나 SNK 설정 자료집을 면밀히 분석해 본 결과 그 이외에도 많은 부분이 다시 사용되고 있음을 밝혀냈다. KOF의 오프닝뿐 아니라 캐릭터들은 상당히 많이 재 사용되고 있었다.
이러한 재 사용 방법은 어떻게 보면 사장될 뻔한 귀중한 아이템들을 다시 발굴해낸다는 의미도 크지만 시리즈물의 한계를 단적으로 드러내는 것같아서 왠지 씁쓸하다.





전작에서 삭제된 아이템 다시 채용

게임의 최초 기획 단계일 때는 그 스토리를 구성해 나가는 콘티를 짜야한다. 흥미있는 스토리를 자랑하는 킹오파 시리즈도 예외는 아니다. 하나의 오프닝이 완성되기까지는 여러 종류의 콘티가 수정되고 보강을 거듭해 비로소 결정되는 것이다.

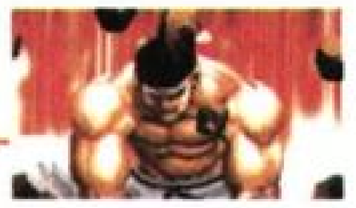
이번 킹오파 '97의 오프닝에는 원래 킹오파 '95를 위해 준비되었던 여러 오프닝 콘티 중에 여러부분이 다시 채용되었다.



쿠사나기 쿄의 트레이드 마크인 불꽃도 삭제된 KOF '95 오프닝에서는 쿄의 시점에서 바라보는 것이었지만 이번에는 쿄와 마주보는 시점으로 변경되어 사용



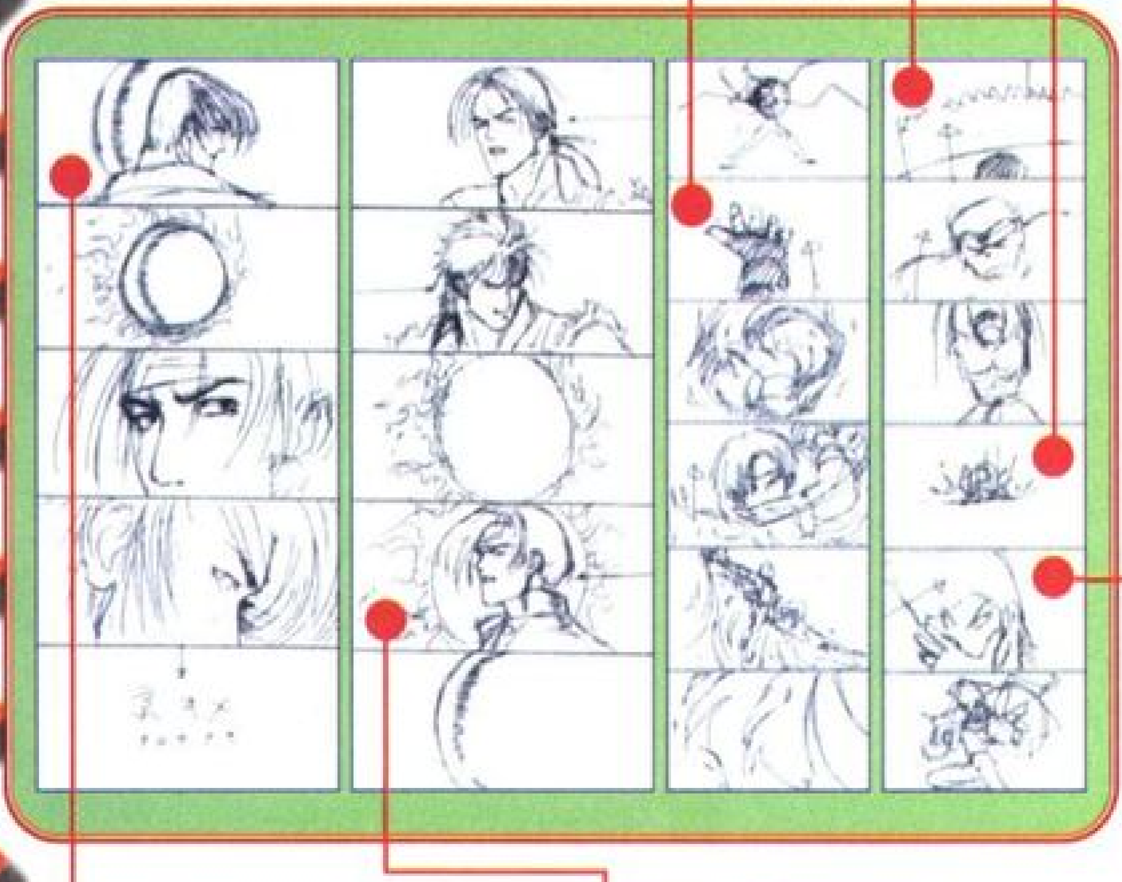
다이몬의 머리띠가 보이는 이 장면도 얼굴을 크게 클로즈 업한 것으로 약간 변형되어 KOF '97에서 사용



다이몬의 지뢰진 (→↓G+A) 이라는 필살기로 지면을 내리치는 이 장면은 캐릭터 크기만 조절되어 그대로 다시 사용되었다



KOF '97의 오프닝 시작 화면인 베니마루가 손으로 얼굴을 살짝 가리는 듯한 장면도 재 사용





야부키의 원형이 된 박력 캐릭터

이 캐릭터의 러프 스케치의 옆에는 다음과 같이 씌여 있다.

하늘이 부른다(天が 呼ぶ)
땅이 부른다 (地が 呼ぶ)
사람이 부른다 (人が 呼ぶ)
쿄를 쓰러뜨리라고 나를 부른다(京を倒せと俺を 呼ぶ)

위의 글로 보아서는 쿠사나기 쿄의 라이벌적인 존재로 애초에 설정되어 있었다. 그러나 그 박력 넘치는 모습은 KOF '97의 신 캐릭터이자 쿄의 학교 후배로 설정되어 있는 야부키 신고와 상당히 흡사하다.



KOF '95 콘티 중 이오리가 힐끗 뒤를 보는 장면의 자세가 바뀌어져 다시 채용



KOF '95에서 삭제된 불타는 태양 앞에 선 쿠사나기 쿄의 모습이 KOF '97에서 붉은 흑백 필름 처리되어 나타나고 있다. 고개를 약간 숙인 모습만 다를 뿐이다



김갑환의 새로운 제자들 등장할 수도

킹오파의 여러팀 중 꾸준히 인기를 모으고 있는 한국팀. 특히 개성이 넘치는 캐릭터성 때문에 한번 맛을 들인 유저들은 그들의 사용을 계속 고수하고 있다. 그러나 최근 일부에서는 스승인 김갑환과 제자인 장거한, 최번개의 관계가 시리즈가 지남에 따라 억지로 다시 팀을 이루게 하려는 엉성한 스토리로 너무 오래 끌고 있다고 지적하고 있다. 그래서 유저들은 김갑환이 새로운 관계의 인물들이나 다른 제자와 함께 등장하기를 바라고 있는 듯하다. 그러던 중 김갑환과 비슷하게 생긴 인물이 그의 동료들인 듯한 캐릭터들과 함께 있는 그림이 발견되었다. 김갑환의 아들로 보이는 캐릭터와 난무계 캐릭터로 이오리와 비슷하지만 운동복 차림의 캐릭터, 그리고 장거한을 대신할 만한 거구로 약간 코믹해 보이는 캐릭터도 보인다. 다음 작품에서는 장거한과 최번개가 가출을 시도하고 이들이 새롭게 등장하지 않을까?



크리스는 원래 사이킥 오사무였다

이 캐릭터의 설정 당시 이름은 사이킥 오사무. 쿄나 이오리처럼 불꽃을 마음대로 쓸 수 있는 인물인 듯하지만 어떻게 보면 아랑전설3의 진숭수, 진숭뢰 형제와 비슷하게도 보인다. 그러나 최초 설정으로부터 2년이 지난 시점에서 사이킥 오사무는 크리스라는 이름으로 재 탄생하게 된다. 헤어 스타일은 그대로 고수하고 있지만 의상은 상당히 달라져 있다.

재등장을 기다리는 삭제 캐릭터들



루갈의 최종 형태

어둠의 무기 상인 루갈이 자신의 신체에 유전자 조작을 일으켜 실험을 감행했다. 이 합체 루갈은 3개의 얼굴과 6개의 팔을 가지고 있으며 루갈, 크라우저, 기스의 얼굴이 각각 달려있다. 이 최종 보스감의 캐릭터는 킹오파 '95에 등장을 위해 준비중이었으나 너무 기괴한 모습 때문에 삭제되었다는 후문이 있다. 그러나 갈수록 흉폭해지기만 하는 격투게임 캐릭터 의 세계에서 앞으로 언제 다시 기용될 지는 아무도 모르는 일이다



쿄의 새로운 연인(?)이 될 듯한 미소녀

겉으로 보기에도 상당히 짜임새 있게 구성되어 있는 미소녀 캐릭터이다. 상당히 많은 동작이 러프 스케치되어 있는 것을 보면 거의 채택 단계에까지 이른 캐릭터인 듯하다. 이 소녀의 분위기와 SNK관계자의 말에 의하면 쿠사나기 쿄와 상당히 밀접한 관련이 있는 인물로 설정되었다고 한다. 이 미소녀 캐릭터도 킹오파 '98이나 '99쯤에는 등장하지 않을까?



야부키 때문에 탈락된 쿄의 동급생

상당히 불량해 보이는 이 캐릭터는 쿠사나기 쿄와 같은 학교에 다니는 학생으로 학교에서 규율반장 정도의 역할을 맡은 간부로 설정되어 있었다고 한다. 그는 규율반장 답지 않은 제멋대로의 옷차림을 하고 있지만 오른팔에 언제나 '주번'이라는 완장을 차고 다닌다고 한다.

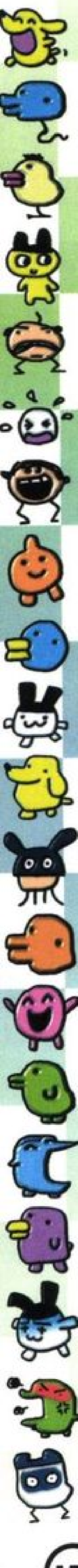
그러나 KOF '97에서 쿄의 후배인 야부키 신고가 등장하는 바람에 쿄와 또 다른 관련 인물을 등장시킬 수 없다는 SNK 개발부의 입장 때문에 아깝게 이번 작품에서는 탈락의 고배를 마시고 말았다.



쿄에게 화상당한 오가타

킹오파 시리즈에 있어서 쿠사나기 쿄의 존재는 이루말할 수 없이 크다. 쿄는 이오리와 함께 시리즈의 큰 주춧돌로서 그와 관련된 인물이나 스토리는 팬들의 관심을 끌 수밖에 없다. 이번에는 쿄와의 대전에서 그의 불꽃에 전신 화상을 입은 것으로 설정되어 온몸에 붉고 흰 붕대를 감고 있는 인물이 있었다. 그의 이름은 오가타. 교복 차림에 붕대로 얼굴을 감고 있기 때문에 그의 상세한 정체는 알 수 없다. 그러나 기존의 인물 중 한 사람이 시리즈에서 빠지게 되면 대전 중 화상으로 인한 스토리 설정으로 이 캐릭터를 대신 기용할 수도 있다는 주장도 나오고 있다. 어쨌든 다시 기용이 될 확률이 의외로 높은 캐릭터 중의 한사람이다.

1995, 1996, 1997 SNK



지지리치의 타마고치 Q&A



타마고치 Q&A 연재코너에 의해 유저들의 궁금증이 어느 정도 해소됐을 것이라 믿습니다.
그럼 이번엔 Q&A이외에 새로운 캐릭터와 각종 다양한 기능을 갖는 슈퍼 패트 '헬로고치'의 새로운 정보와 기능들을 알아보도록 하지요.

슈퍼 패트 '헬로고치' 등장

타마고치의 열풍을 또한번 몰고 올 슈퍼 패트 '헬로고치'가 등장했다.

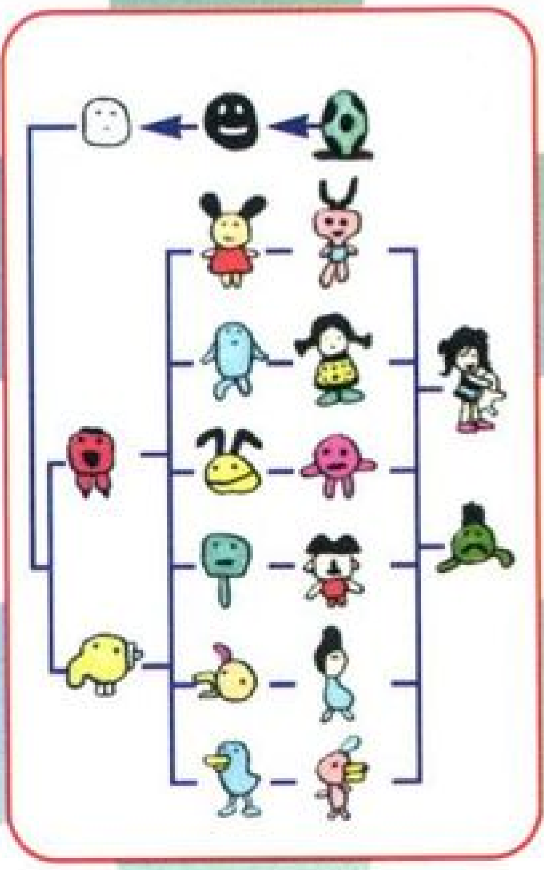
아폴로사가 만들고 국내 게바통상이 유통하는 '헬로고치'는 기존의 타마고치와 그밖의 유사 타마고치의 기능을 훨씬 상회하는 특수 성능과 다양한 캐릭터를 갖추고 있는 고품질 타마고치이다.

집어 던져도 고장나지 않는 견고함과 새로운 캐릭터를 선보일 '헬로고치'의 매력을 집중 탐구해 보자.

신 캐릭터와 특수능력으로 어필

알에서 여학생 부활?!

'헬로고치'에 등장하는 성장 캐릭터는 모두 19종. 그 중 이전에는 볼 수 없었던 여자 아이의 모습이 있어 흥미를 끈다. 알에서 깨어나 사람이 되는 것이 조금은 이상하게 느껴지지만 머리를 두갈래로 땋아늘인 소녀를 보면 기분 만점.



각종 추가 기능들

기본적인 사항은 타마고치와 비슷하지만 이색적인 것도 많고 그 종류 또한 다른 타마고치의 추종을 불허할 만큼 다양하다.

식사
식사의 종류는 밥, 과일, 아이스크림, 물 등이 있으며 서구풍에 맞게 햄버거도 등장한다.

게임
게임의 종류는 새로운 게임이 추가되어 4가지로 질리지 않게 게임을 즐길 수 있다.

10개의 공을 잡는 게임

숏 게임

고개 돌리기

숫자 크기 맞추기

날씨
날씨를 상황에 맞게 선택할 수 있는데 우산과 구름 2종류가 있다.

샤워
운동을 하고 난 다음이나 대변을 보고 난 다음에 샤워를 해 주면 헬로고치의 기분이 좋아진다.

슈퍼 패트의 이모저모

99세까지 성장하는 '헬로고치'는 타마고치의 불편 사항을 최대한 줄였다.

그 중 겨울잠을 재울 수 있는데 공부를 하거나 일할 때 헬로고치의 사운드를 없앨 수 있다. 이때는 잠을 강제로 재우는 것이기 때문에 성장도 멎는다.



또한 시작전에 헬로고치의 성장 과정을 미리 볼 수 있는 미니 앨범이 있으며 생일 축하곡과 다양한 음향 효과를 들을 수 있다.

스타키우기도 등장할 예정

유통사인 게바통상은 이후 타마고치를 잘 키워 스타로 만드는 '스타고치'도 곧 출시할 예정이다. 실제의 유명 가수 노래도 삽입할 전망이어서 기대된다.

또한 타마고치를 교육적인 측면에서 활용하려는 다각적인 계획을 세우고 있으며 말하는 기능을 포함한 신모델도 개발중에 있는 것으로 알려졌다.

문의처 : 게바 통상
경기도 안양시 만안구 안양 6동 528-13 호정 B/D 501호



Q 우사미미치를 키우는 비결은?

A 숨겨진 캐릭터인 오야지치보다 인기가 좋은 우사미미치를 어떻게 하면 키울 수 있는 지에 관한 자세한 방법은 지금까지 수수께끼로 남아 있다.

잘 돌봐주고 각 메터를 체크해서 타마고치가 부르기 직전에 밥을 준다고 하는 설이 있는가 하면 부르는 소리가 난 다음에 밥을 줘서 우사미미치로 키웠다는 경험자도 있다.

또한 3세까지 대변을 치우지 않고 방치해 두면 그 후에 우사미미치가 된다고 하는 괴상한 설도 있고 체중을 가볍게 하면 된다고 하는데 이것도 확실한 것은 아니다.

그렇지만 상당히 신뢰성있는 정보 하나가 있다. 그것은 변신전에 예절 메터를 100%로 한다는 것이다. 하지만 예절이 100%라고 해서 반드시 우사미미치가 되는 것은 아니다. 예절이 100%라도 토리치가 되는 예도 있기 때문이다.



디지털 몬스터

이번달에는 디지털 몬스터의 최종, 최강 어덜트 몬스터의 모습이 공개됐다. 귀여운 모습에서 시작, 최종적으로는 강력한 메카 몬스터로 변한 몬스터. 이대로만 키운다면 어떤 적을 만나도 가뿐히 해치울 수 있을 것 같다. 최강 몬스터와 그 키우는 방법을 공개한다.



원시적, 현대적 최강의 메탈 그레이 몬스터

메탈 그레이 몬스터	
힘	★★★★★
선함	★☆☆☆☆
체력	★★★★☆
공격력	★★★★★
출현률	★☆☆☆☆

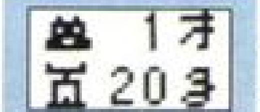
디지털 몬스터의 최종형태 즉, 완전체 중 하나가 드디어 발견됐다. 몸의 반이상이 기계화된 사이보그 디지털 몬스터이다.

완전체는 그외 2개가 더 있을 것으로 추정되는데 이번에 발견된 메탈 그레이 몬스터 프로필과 키우는 방법 등을 낱낱이 파헤쳐 보자.

메탈 그레이 몬스터 성장 방법

방법 1

체중



먹이를 준 후에는 반드시 트레이닝시켜 체중이 불어나지 않도록 한다.

배고픔



하트가 하나 줄면 곧 먹이를 준다. 프로틴은 주지 않는다.

근력



근력도 하트가 줄면 곧바로 트레이닝으로 업 시킨다.

트레이닝



몬스터마다의 최저 체중을 트레이닝으로 유지한다.

배틀



대전 배틀을 많이 해서 승률을 올린다.

전기



몬스터가 자면 곧 전기를 꺼 준다.

대변



대변을 보면 곧 치워 준다.

방법 2

성숙기에서는 우선 데빌몬스터로 변신시킨다. 메탈 그레이 몬스터로 성장하는 몬스터는 거의 데빌몬스터이다. 하지만 다른 몬스터도 변신은 가능한데 확률은 적다.

천사에서 악마가 된 수천사 데지몬스터. 난폭한 성격이지만 주인에게는 충성을 다한다. 필살기는 날카로운 손톱으로 상대를 긁어버리기.

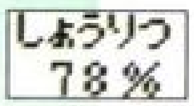




최저체중 유지

데빌몬스터의 최적 체중은 40g

승률 75~80% 유지



대전 배틀을 반복해 승률은 75~80%로

기본적인 사항 충실



기본적인 사항은 물론 확실하게 돌봐준다



방법 3

상당히 강력하고 좀처럼 지지 않는다.





디지털 몬스터 기초 강좌

질문 먹이(エサ)와 프로틴(プロテイン)과는 어떤 차이?

식사에는 먹이(エサ)와 프로틴(プロテイン) 2종류가 있다. 먹이는 밥이며 프로틴은 약인데 프로틴을 너무 많이 주지 않도록 하자.

그러므로 일단 몬스터가 배가 고프면 보통 때는 먹이만으로 충분한데 체력이 떨어져 배틀을 할 수 없게 될 경우에는 프로틴을 줘서 체력을 회복시켜줘야 한다. 이 때는 근력도 업된다.



코스플레이 십인십색
'뛰어난 매니어 문화에 부러움만 가득'



지난 8월 15일부터 18일까지 3일간 제 52회 코미케가 일본 동경 빅사이트에서 열렸다. 코미케는 코믹마켓의 준말로 1년에 두 번 열리는 일본 아마츄어 만화가들의 작품 발표회같은 성격으로 연인원 20만명 이상이 동원되는 일본 매니어들의 최고 행사중 하나다. 그중에서도 우리들의 관심을 끄는 것은 매니어들이 각종 게임이나 애니메이션의 캐릭터들로 분장하는 코스츔 플레이 행사. 원래는 애니메이션 관계 캐릭터들이 주류를 이루었지만 요즘와서는 게임캐릭터들이 급속히 늘어서 거의 반정도를 차지할 정도로 비중이 커졌다. 자 과연 올 여름에는 어떤 분장들이 인기를 독차지 했을까?

애니메이션 부문

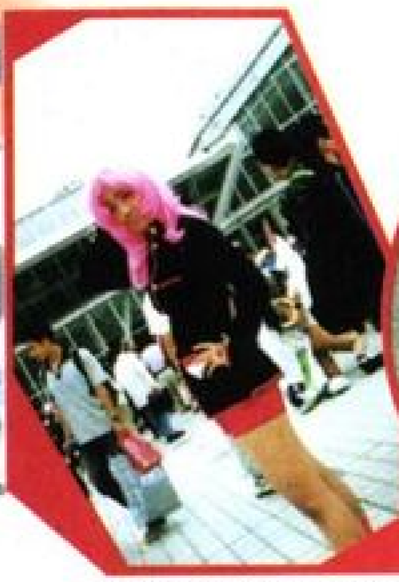
코스츔 플레이는 작품의 인기에 따라 수가 결정된다는 것이 상식. TV방영 완료의 영향인지 세라문의 코스프레가 상당히 줄었다. 대신 그 자리를 차지한 것이 에반겔리온과 소녀혁명 우테나. 특히 매니어들 사이에 절대적인 인기라는 소녀혁명 우테나의 인기는 직접 몸으로 확인할 수 있었다.



이스카와 레이, 뒤에 킹오파팀이 보인다



우테나의 인기를 직접 확인!



회장안에 우테나만 한 30명?



미사토의 애완동물인 펜펜일까?



우리누스와 넵튠의 인기는 아직 식지 않았다



서잔아이스로 보이는데...



모모노케 히메의 산과 나우시카의 한컷



슬레이어즈 일동 집합...그런데 왠 아줌씨부대?



올드팬들은 많이 기억하고 있을텐데...



폭열헌터 히로인의 분장. 케이블 TV에서 방영했다



넵튠 아가씨의 멋진 포즈



회장안의 리츠꼬 박사중 넘버원!

게임 부문

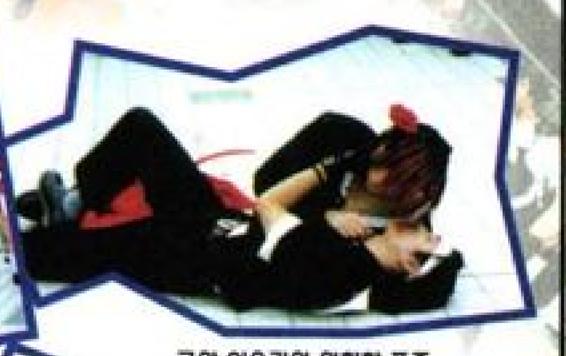
지난 겨울 이후로 대작들의 속편이 등장하지 않았기 때문인지 예년에 비해 3D격투의 분장은 줄었지만 2D격투의 인기는 여전했다. 그리고 크라우드와 티파같은 RPG게임의 캐릭터도 많이 눈에 띄었다.



가론의 멋진(?) 포즈



지나가던 다른팀도 함께 포즈를...(서로 전혀 관계없는 사람들이다



쿄와 이오리의 위험한 포즈. 여성팬들의 절대적 인기를 끌었다



모리건 없는 뱀프는 고기빠진 갈비탕



슈퍼로봇대전의 삼용사가 모였다. 가운데 사람은 누구?

어떤 게임 캐릭터지?



이러고 나온 것을 엔디가 안다면...



역시 에어리스는 가X이 포인트



리무루루야. 언니는 어디?





바레트의 사과는 폭탄 아니었니?



사쿠라 대전인가 정체 종잡합인가



동급생2의 유이. 어때 닮았지!



뿌요를 머리에 이은 귀여운 아루루



FF7총집합. 그런데 크라우드는 어디로?



미소녀 캐릭터! 아니!? 뒤에 철권팀의 모습이..



으- 화장이 너무 진한 춘리. 부업전선에 나섰니?



피서 갔다온 리리스인가? 수영복 자국이 그대로...

현장 즉석 통계, 가장 인기가 높았던 캐릭터는?

애니메이션부분

1위	소녀혁명 우테나	우테나	베르사이유의 장미를 연상시키는 독특한 분위기가 포인트
2위	소녀혁명 우테나	안시	우테나와 페어이므로 많을 수밖에
3위	신세기 에반겔리온	아스카	극장판 마지막의 붕대감은 아스카도 눈에 띄었다
4위	신세기 에반겔리온	레이	극장판의 여세를 몬 것인가?
5위	큐티하니F	하니	생각보다는 복장들이 얌전했다

게임부분

1위	뱀파이어 세이버	리리스	어른에서 애들까지 정말 많았다
2위	FF7	티파	원작의 인기가 우선 원인. 에어리스의 2배정도 많았다
3위	스파제로	사쿠라	뭐니뭐니 해도 분장이 간단하는 것이 많은 요인이 아닐지
4위	마리의 아뜨리에	마리	생각외의 반응. 상당한 수준이 많았다
5위	킹오파97	이오리	요즘은 약간 불량해 보이는 캐릭터의 인기가 높다

에피소드 한가지

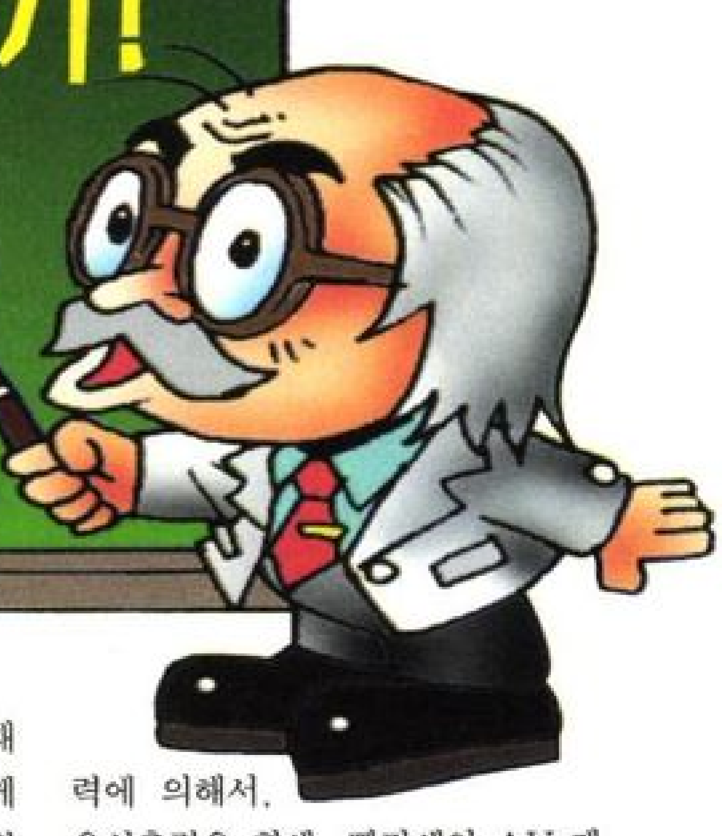
한창 신나게 회장을 뒤지던 기자는 전설의 만화영화 '사이보그 009'로 분장한 일행을 만났다. 003으로 분장한 여자분이 아기 인형까지 안고 있어서 정확하게 세트 완성. 기자가 포즈를 취해달라고 부탁하자 그들은 가면라이더까지 한명 데리고 와서 멋지게 포즈를 취해주었다. 고마운 마음으로 사진을 찍으려는 순간 갑자기 002, 006, 007, 가면라이더가 타임을 걸더니 어디론가 사라졌다. 돌아온 그들이 가지고 온 것은 카메라. 사진을 찍은 다음 자기들 것도 찍어달라니?

게임 강좌(초급 매니어편)

게임 액세서리에 강해지기!

초보 게이머들은 종종 다른 친구들이 뭔가 다른 주변기기를 쓰고 있는 경우를 발견할 때도 있다. 그러면 일단 그것이 무엇에 쓰는 물건(?)인지 궁금하게 되고 실제로 얼마나 유용한 지 무척 궁금해지기 마련이다. 물론 어느정도 게임 경력이 쌓인 유저들에게는 이미 상식 정도의 수준이 되겠지만 초보 게이머들의 걸음마를 같이 걷는 마음으로 이 초보 게임 강좌를 마련해 보았다.

필자 : 김준형 (하이텔 ID : juliano)



케이블 류

이번달에는 우선 케이블 류를 정리해 보았다. 새턴을 사면 들어 있는 몇 개의 전기줄(케이블). 처음에는 이것만 있으면 되는 줄 알았지만 차츰 게임 경력이 쌓이면서 다른 친구들은 색다른 케이블로 보다 화려한 영상으로 게임을 즐기는 것을 발견하게 된다. 그럼 과연 이건 무슨 선이라는 말인가?

목차

1. RGB와 AV는 무엇인가?

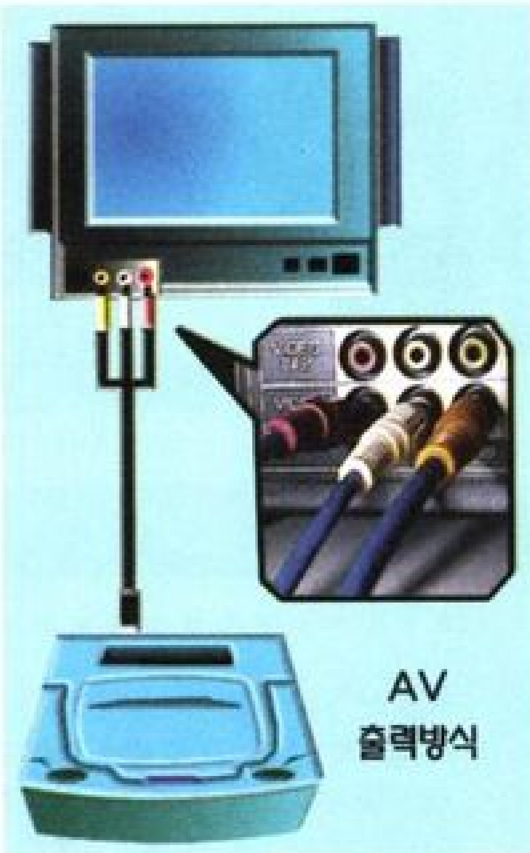
RGB란 Red, Green, Blue 의 약자로 비디오 화면 출력 방식의 하나이며 AV란 audio, video의 약자이다. 현재 게임기를 화면에 연결해 게임을 즐길 수 있는 방식은 아래 4가지이다. 그러면 하나하나 짚어가며 자세히 알아 보기로 하자.

(1) RGB 단자 출력
(2) A/V 단자 출력
(3) S단자 출력
(4) RF 출력

우선 RF 출력방식이란 옛날 패미컴이나 재믹스를 TV에 연결해 즐기시던 시절에 많이 쓰이던 방식으로 케이블은 딱 하나, 끝부분에는 뾰족한 바늘 같은 것이 있고 TV쪽에는 나사를 돌리는 방식으로 되어 있으며 구멍 홈이 있어서 여기에 연결해 즐기는 방식이다.


RF 출력방식

A/V 단자 출력 방식이란 현재 가장 보편화된 방식으로 대개는 케이블 3개로 이루어져 있다. 즉 흰색, 빨간색, 노란색으로 이루어진 3개의 케이블로 TV에 있는 단자에 연결하게 된다. 이중에서 흰색과, 빨간색은 각각 음성 출력신호 케이블이다. 각각 별도의 출력을 담당하기 때문에 스테레오 음성 출력이 가능한 것이다. 그리고 노란색은 이미 짐작했겠지만 영상 출력을 담당한다.


AV 출력방식

S단자는 아직 보편화되지 않은 방식인데 S단자가 있는 텔레비전에서만 사용할 수 있다. 음성 출력은 AV처럼 흰색, 빨간색 케이블로 연결을 하게 된다.

RGB 연결 방식도 S단자와 별 차이가 없다. 영상 출력은 RGB출력에 의해서, 음성출력은 흰색, 빨간색의 AV 케이블로 연결한다. 즉 음성 출력 방식은 RF방식을 제외하고는 모두 같은 셈이다. RF 방식은 스테레오 출력이 되지 않으며 모노로 지원된다. 따라서, 음성 출력만을 평가하자면 RGB = AV = S단자 〉 RF라고 할 수 있다.


3단자 출력방식

2. 왜 RGB인가?

앞에서와 같이 음성 출력은 현재 모두 마찬가지이다. 따라서 게임기에서 나오는 음성 출력의 질을 높이고자 하는 유저는 좋은 앰프와 스피커에 연결하거나, 좀더 좋은 케이블을 구하는 방법 밖에 없다.

그러면 이제부터 RGB와 AV,



그리고 S단자 출력에 대해서 이야기를 해 보도록 하자. 여러분이 잘 아시는 바와 같이 컴퓨터의 모니터(컬러)나 텔레비전이나 현재 브라운관 방식의 영상 출력 기계들은 모두 Red, Green, Blue, 이 세가지의 3원색을 여러 방식으로 혼합하여 색을 표현한다.

브라운관에는 이 세가지의 3원색을 발사하는 전자총이 있는데 이 세 전자총이 브라운관에 어느 정도씩 발현을 하느냐에 따라 색상이 구현되는 것이다. 잘 아시겠지만, Red, Green, Blue의 세가지 빛을 혼합하면 흰색으로 표현된다.

바로 이것이 핵심이다. 게임기에서는 여러가지의 영상신호를 출력단자를 통해 내보낸다. 이러한 영상신호는 물론 Red 신호, Green 신호, Blue 신호, 그리고 ground라는 동기(Sync) 신호를 포함하게 된다. 그런데 A/V 방식의 노란색 케이블에서는 이 모든 다양한 영상 신호를 하나의 케이블을 통해 TV로 전달한다. 이때 각각의 Red, Blue, Green신호와 동기 신호는 미세한 저항과 전류를 띄게 되는데 하나의 선을 통해 TV로 연결되기 때문에 각각의 신호가 정확한 값을 가지기 힘들게 된다. 비유를 들자면 시장에 가서 장바구니에 생강, 생선, 복숭아를 한데 담아서 집에 들고 온다고 가정하자. 집에 와서 냄새를 맡아 보면 물론 생강에서는 주로 생강 냄새가 나고, 생선에서는 주로 비린내가 나고, 복숭아에서는 주로 복숭아 냄새가 날 것이다. 하지만 들고 오면서 냄새가 섞여서 생강에서도 비린내가 약간 느껴지고, 생선에서도 생강 냄새가 약간은 날 것이고, 복숭아의 향기도 다른 냄새가 섞여서 느껴질 것이다.

바로 이런 원리이다! 그렇기 때문에 노란색의 AV케이블을 연결한 방식은 TV쪽에 정확한 정보값을 전송해 주지 못하고 각 신호간의 간섭현상이 생기는 것이다. 따라서 선명한 화면 대신에 색의 번짐이나 흐려짐이 발생하는 것이다.

그러면 왜 똑같은 AV방식으로 연결하는데 소팔이네 TV는 선명하고 우리집 TV에서는 흐리게 나오는가? 이것은 브라운관이나 여타 색간섭을 최소화하는 TV의 성능이 좋아서인 것이다. 그러나 비싼 TV를 사지 못하는 부모님을 탓해서는 절대 안된다! 전송방식이 그런 이상 브라운관이나 회로의 성능이 뛰어나도 한계가 있기 때문이다.



S단자는 이것을 최대한 완화해 준다. 단자쪽을 보면 구멍이 여러개가 있는 것을 발견할 수 있다. 이것이 Red, Green, Blue 신호를 비교적 서로 간섭받지 않고 보내준다. 따라서 일반 A/V에 비하여 화질이 좋고 무엇보다 색번짐이 줄어드는 것이다. 그러나 S단자도 정확히 말하자면 미봉책이라고 할 수 있다. 완전한 색신호의 분리가 아니라 임시방편 식인 것이다.



하지만 RGB는 말 그대로, Red, Green, Blue 신호와 동기 신호를 완전히 분리해서 브라운관에 직접 전송한다. 따라서, 색의 번짐, 해상도 면에서 여타 방식과는 비교를 할 수 없을 정도로 선명하고 아름다운 화상을 자랑하게 되는 것이다.

한편 지금의 플스 5500모델은 A/V MULTI-OUT이라는, 게임기쪽에서는 하나의 케이블로 나오고 여기서 노란색, 빨간색, 흰색의 케이블로 분기가 되는 A/V 방식으로 되어 있다. 그리고 현재 이 글을 읽고 계시는 여러분의 컴퓨터에 장착되어 있는 컬러 모니터는 모두 RGB방식이다. 요즘의 컴퓨터 그래픽 카드 해상도는 대단히 높기 때문에(웬만한 게임만 해도 640×480, 캐드쪽이나 그래픽 전용쪽에서는 수평 해상도 1600이상의 대단히 정밀한 출력이 요구되는 실정이다) RGB방식이 아니고서는 그 정도의 고해상도의 화질과 선명한 화질을 도저히 출력할 수 없다.

하지만 우리들의 가정용 TV는 수평 해상도가 640 이하이며, 수직해상도는 더 떨어지게 된다. 그런데, 왜 컴퓨터에서 640×480화면의 게임을 해도 화면에 각지는 도트가 다 보이고 우둘투둘한데 TV에서는 그렇게 화상이 부드럽게 나오느냐?

혹시 TV 수신카드를 실험해 보신 유저는 아시겠지만 TV 카드를 컴퓨터에 장착하고 TV를 컴퓨터 화면으로 보거나, VIDEO-CD를 보면 모니터에 나타나는 화질이 나쁘게 보일 것이다. 이것은 컴퓨터나 모니터가 나빠서 그런 것이 아니다 원래 선명하게 보자면 화면이 그렇게 나오는게 정상인데 가정에서 수신하는 TV에서는 색이 부옇게 번지기 때문에 부드러워 보이는 것이다. 그만큼 RGB가 선명하다고 할 수 있다. 이제 왜 최고의 화질을 추구한다면 RGB인지 분명해지셨을 것이다.

3. 좋다. 그럼 내 게임기에 RGB를 연결하려면?

〈1〉 방법

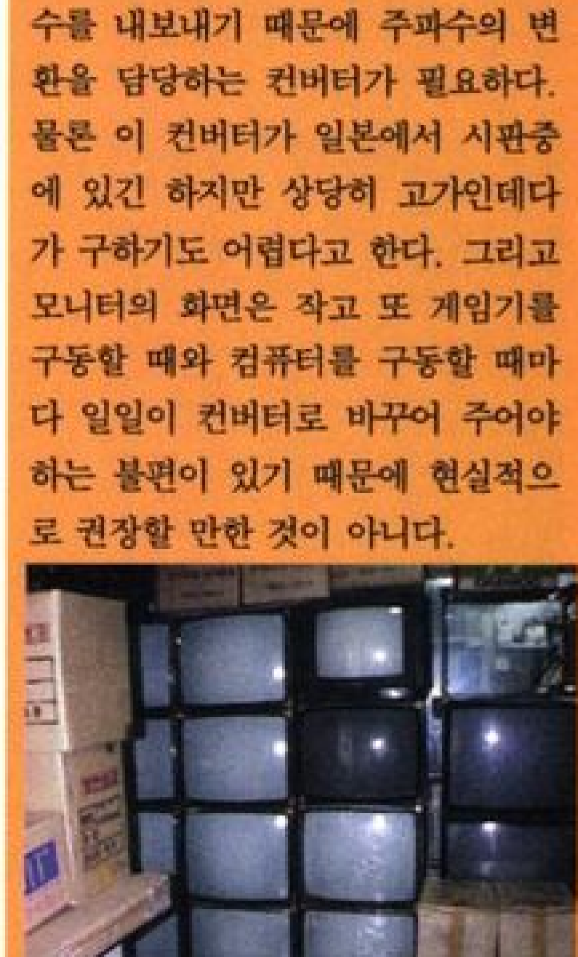
현재로는 아래의 세 가지 방법이 있다.

a) 중고 대우 RGB모니터
b) 멀티비전이나 노래방용 브라운관
c) 컴퓨터 모니터



챔프에서 사용하는 대우 RGB모니터

이 중 컴퓨터 모니터에 연결하는 방법을 우선 간략하게 설명하도록 하겠다. 물론 할 수는 있지만 게임기가 내보내는 영상 출력 주파수가 15.X KHz의 주파수를 내보내는데 반해 컴퓨터의 고해상도 모니터는 그보다 3배~ 4배 이상 높은 주파수를 내보내기 때문에 주파수의 변환을 담당하는 컨버터가 필요하다. 물론 이 컨버터가 일본에서 시판중에 있긴 하지만 상당히 고가인데다가 구하기도 어렵다고 한다. 그리고 모니터의 화면은 작고 또 게임기를 구동할 때와 컴퓨터를 구동할 때마다 일일이 컨버터로 바꾸어 주어야 하는 불편이 있기 때문에 현실적으로 권장할 만한 것이 아니다.



멀티비전이나 노래방용 브라운관



또 하나의 방법으로는 컴퓨터에 장착된 TV수신카드에 있는 A/V단자에 게임기를 연결하는 방법이다. 이렇게 되면 결국 A/V 단자 방식 자체의 이미 깨끗하지 못한 화상신호를 고해상도 모니터를 통해 보게 되므로 결국 멋진 화면을 기대할 수는 없다.

그렇다면 결국 선택은 두가지가 남게 된다. 우선 대우 RGB 모니터는 지금으로부터 10년전쯤에 대우가 생산하던 가정용 컴퓨터 MSX2용 컬러 모니터로 88년경부터 생산중지된 것이다. 따라서 현재 구할 수 있는 모델은 모두 중고 모델이다.

그러면 마지막으로 멀티비전이나 노래방용 브라운관. 이 모니터는 현재 대림상가에 쌓여 있다. 을지로 4가역에 내려서 금방 찾을 수 있는 대림상가의 2~4층은 전국의 오락실용 기계와 노래방용 기계를 취급하는 곳이다. 브라운관의 크기는 다양하며 대부분 신품이다. 이곳은 주로 도매업자들이 다녀가는 곳이므로 우리같은 게이머들에게 용산에서와 같은 호객행위는 전혀 없다.

한가지 특이한 것은 이곳에 계시는 분들은 대부분 RGB에 대해서 잘 모른다는 것이다. 그냥 물건을 받아다가 노래방이나 업소에 공급하기 때문이다. 그러니 여기저기 들어가서 'RGB 모니터 있어요?' 해 보았자 '그게 뭔데요?'라는 대답이나 '없어요'라는 대답을 듣기 일쑤이다. 따라서 아무 것도 모르고 맨주먹과 돈만 쥐고 대림상가를 찾아간 게이머들은 당황하게 될 것이다. 그러니까 이곳에서 RGB 모니터를 구입하려면 미리 RGB 모니터를 구별할 수 있는 식안을 가지고 가서 구입해야 한다.

대우 모니터와 대림상가 RGB 브라운관의 비교 분석

이번에는 최대한 객관적인 입장에서 대우 모니터와 대림상가 RGB 브라운관을 비교해 보았다. 물론 참고적으로만 이용하고 구입시에는 직접 가격, RGB 연결, AV 연결, 색상, 화질, 신호 증폭, 견고함, 중고 여부 등을 확인해 보고 구입할 것을 권장한다. 참고로 대림상가의 RGB 브라운관은 20인치가 130,000원선이고 25인치가 185,000원선이다.

대우 모니터

장점
(1) 외관이 모니터답게 되어있다.
(2) 전면부에 스위치들이 있기 때문에 화면의 색상 및 밝기 조정이 쉽다.

단점
(1) 전자파가 심해서 장기간 사용시 피로감과 두통 때문에 엄청나게 골때린다.
(2) 화면이 너무 작다. 14인치면 컴퓨터 모니터 수준이니까.
(3) 사운드가 모노다(물론 사운드 출력 개조시 스테레오도 가능).
(4) 생산 중지되어 구하기가 힘들다.

대림상가의 RGB 브라운관

장점
(1) 다 새거다(중고도 새거같다).
(2) 화면 사이즈를 원하는 대로 선택하여 구입할 수 있다(12인치부터 49인치까지).
(3) AV단자로도 연결가능하다(비디오, 캠코더 등을 연결할 수 있다).
(4) 전자파가 거의 없다.
(5) 가격이 비교적 저렴하며 중고는 엄청 싸다(비교대상 : TV, AV 전용 모니터, 14" 대우중고).
(6) RGB에 직접 연결시 엄청난 고화질을 자랑한다.

단점
(1) 케이스가 형편없다(나중에 개인적인 장식으로 극복 가능).
(2) 스피커가 없어서 따로 연결해야한다(이것도 매니어들에겐 장점이 될 수도).
(3) 색조정이나 밝기조정이 불편하다(브라운관 밑에 있는 기판에 달려있음).

4. 알았다. 이제 지루한 설명은 듣기 싫고 당장 달고 싶다

그럼 이제 실전에 들어가 보도록 하자. 우선 이번에는 PS를 기준으로 설명하였다.

(1) 대우 모니터로 보는 법

a) 통신망의 여러 장터란에 광고를 내거나 신당동 중앙시장에서 구입한다.
b) 가격과 제품을 요모조모 따져보고 산다(중고이니까).
c) 용산에 간다.
d) 용산의 아무 매장이나 가서, PS용 RGB 케이블을 달라고 한다. 이때 15,000원짜리 중국산 케이블을 산다. 이것이 대우 RGB 모니터에 맞게 개조되어 있기 때문이다. 30,000원짜리 일본산 케이블은 별도로 개조해야 한다.
e) 룰루 랄라! 집에 가서 대우 모니터와 플스를 연결한다.
f) 게임을 즐긴다.

(2) 대림 RGB 브라운관으로 구매법!

대림상가에서 구매하는 법은 여러가지가 있겠으나 우선 2일이면 끝낼 수 있는 최상의 방법을 소개하도록 한다. 2일이 걸리는 이유는 브라운관이 없을 수도 있기 때문이다.

〈가〉 준비편

우선, 돈을 마련한다.

20인치=대략 130,000원선
25인치=대략 185,000원선
개조비 20,000
RGB 케이블값 15,000
전철비와 점심값
오토바이 특송비 10,000원

〈나〉 첫날편

a) 대림상가내 상점에 전화를 건다. (참고 : 대림상가 부림전자 : 02-273-8124)
b) 사장님을 찾는다. 아무리 직원들이 열심히 일해도 사장님보다는 열의가 없다.
c) 자신의 게임기 기종과 원하는 화면의 크기를 말하며 신품 브라운관이 있냐고 물어 본다.
d) 위에 제시한 가격대로 협상한다.
e) 약속이 잡히면 내일 게임기를 들고 가겠다고 말한다.
f) 게임기를 기동시키는 데 필요한 기존의 A/V 케이블, 전원 케이블, 그리고 테스트를 위해 게임을 몇 종류 가방에 준비한다(중요).
g) 내일을 위해 일찍 잔다.

〈다〉 이튿날편

a) 오전에 용산에 간다(용산은 10시쯤 연다).
b) 아무 게임가게에서 15,000 짜리 플스용 RGB 케이블을 산다(중국제).
c) 전철을 갈아타고 을지로 4가역에서 내린다.
d) 점심을 b)와 c) 사이에 해결한다.
e) 길을 물으면 금방 대림상가를 찾을 수 있다.
f) 2층부터 4층까지 돌아다니면서



여기가 대림상가(그런데 왜 '세운 청계상가'라고 써 있는 걸까?)

구경을 통해 새로운 견문을 넓힌다(오락실용 기판과, 노래방용 기계를 취급하는 곳). 따라서 동전만 넣으면 오락을 즐길 수 있다.



게임에 관련된 상품으로 즐비!!

g) 마땅한 데가 없다면 2층 나열 257호 부림전자를 찾는다. 이때 애인과 같이 왔는데, 애인이 지루해 할 것 같으면 언제든지 3층에 있는 커피가게에 넣어둔다.



여기가 바로 부림전자!

h) 문을 열며 가슴을 펴고 당당한 자세로 '어제 전화드렸던 사람인데요' 라고 한다. 이때 당당한 모습을 보여야 주는 것이 중요하다.

i) 개조비 2만원에는 A/V도 쓸 수 있게 개조하는 것도 포함됨을 상기시킨다.

j) 사장님과 덕담을 나누며 용산에서 산 RGB케이블 드린다. 그리고 자신의 어여쁜 플레이 스테이션을 설치한다.

k) 사장님이 산지 얼마 안되는 케이블을 뜯어 버릴 것이다. 이때 당황해하지 말고 당연한 수순인 것처럼 처신한다.

l) 자신의 게임기종과 브라운관이 맞게 케이블과 브라운관의 기판을 조정하실 것이다. 이때 항상 의연한 자세를 보이자.

m) 화면이 보이기 시작하면, 그때부터 촉각을 곤두세우고 완벽한 화면이 나올때까지 지켜 본다. 이 때 여러가지 게임으로 테스트를 해보아야 한다. 어느 화면에서는 잘 나오지만 또 어떤 화면에서는 화면이 잘 안 잡히는 경우가 있으므로 사장님 비위를 맞춰 가면서 계속 테스트한다. 이때 화면이 잘 안 나오는 경우 사장님께서 '이 정도로 만족하라' 는 소리가 나오더라도 절대 물러서지 말자.

RGB 화면이 제대로 잘 나온다면 처음에 흰 화면에 SONY 밑에 삼각형 COMPUTER 있는 화면과 그 다음에 플스 로고가 나오는 화면도 잘 체크해야 한다. 분명히 말하지만 화면이 잘 나오는 것 같아도 미세한 조정을 잘 하지 않으면(기판), 화면 이 잘 안 나오는 경우가 발생하게 된다.

n) 개조가 끝나고 화면도 완전히 잡히면, 기판 뒤의 밝기 조절이나, 색입력 농도 조절 레버에 대해서 배운다. 어렵지 않음.

o) 그리고 나서 오디오용 케이블 흰색과 빨간색도 잘 빼주시는지 확인한다.

p) 완전히 확인이 끝나면 '오토바이 특송 불러야죠' 라고 한다. 그러면 사장님이 전화를 걸어줄 것이다. 이때 주소를 정확히 말한다.

q) 아참, 이때 사장님에게 A/V 방식으로 볼 때는 어떻게 해야 하는지 물어봐서 익힌다.(A/V로 쓸 때도 있을 수 있으므로, ex.비디오)



사장님은 의외로 친절하다!

r) 가격을 지불한다.

a) 오토바이 특송맨이 온다.

t) 물건을 오토바이에 잘 싣는지 확인하고 공손하게 한다. 특송맨이 열받으면 기계가 배달 도중 이상하게 되는 수가 발생할지도 모른다. 그리고 웃돈을 2,000~3,000 요구하는 경우가 있는데 이때 과감히 주어야 한다.

u) 집에 전화를 걸어 특송맨이 올 것을 말해둔다.

v) 집에 와 보면 먼저 와 있을 것이다.

w) 올 때 자신이 가져왔던 게임기 세트를 완전히 챙겨오는 것을 잊지 말자.

x) 브라운관은 열이 많이 나므로 벽 가까이 붙이지는 않도록 해야 한다.

5. 마무리

정리하다 보니 글이 길어지고 장황하게 되었는데 그래도 이것이 가장 고생을 덜하고 RGB의 환상적인 화질을 경험하는 최선의 방법이라고 자부합니다.

아무튼 저는 지금 25인치의 대형 RGB의 환상적인 화면을 즐기고 있습니다. 환상적인 화질은 특히 글씨를 보면 알 수 있습니다. 절대 색 번짐이 없는 깨끗함, 색의 선명함을 볼 때의 쾌감을 무어라 형용할 수 없습니다. 게다가 25인치니까 화면도 크고, 오디오선은 그대로 A/V 방식대로 케이블 두개이니까 평소 연결하던 방식으로 TV에 연결하던지 아니면 조그만 앰프와 스피커를 사서 연결하면 정말 최강의 게임 센터가 될 것입니다.

그럼 유저 여러분들에게 많은 도움되었길 바라며 이만 마치도록 하겠습니다.

포켓 몬스터 카드

-제 5회-



이달의 포켓 몬스터 코너에서는 에너지 카드 중 번개의 능력을 가지고 있는 노란 포케몬 카드를 중점적으로 소개한다. 노란색의 번개 계열의 포켓 몬스터는 자신이 직접 대미지 피해를 입는 타입도 있고 데전하는 몬스터 이외에 대기 중인 몬스터에게도 대미지를 주는 특징이 있다.

* 발매가 얼마 남지 않았다. 게임챔프 트레이딩 카드 코너에서 충분히 예습해 두도록 하자.

히토데만 (ヒトデマン) 레벨.15 / HP 40



◆ 호시가타 (별가사리) 포켓 몬스터 (ほしがたポケモン) : 신장 0.8m, 체중 34.5Kg
【기술】 ◆ 뺨치기 (ひらてうち) ( ) - 20
【도망 수치】 ( )
【약점】 ( )
◆ 해변에 많이 나타나고 밤이 되면 중심이 빨갛게 점등한다.

히토데만은 다른「물」포켓 몬스터가 가지고 있지 않은 장점을 가지고 있다. 그것은 바로 「물」 1장으로 20대미지를 준다는 것. 따라서「불꽃」계통의 포켓 몬스터를 한번에 쓰러뜨릴 수 있는 가능성이 크기 때문에 초반의 속공형 덱에서는 빠질 수 없는 존재이다. 히토데만은 공격력이 충분할 뿐만 아니라 진화까지도 가능한 포켓 몬스터이지만 사용에 있어서 굉장히 힘들다고 하는 것이 단점 아닌 단점.

히토데만에서 진화

스타미 (スターミー) 레벨.28 / HP 60



◆ 나조노 (수수께끼) 포켓 몬스터 (なぞのポケモン) : 신장 1.1m, 체중 80Kg
【기술】 ◆ 자기 재생 (じこさいせい) ( )( )
자신의「물」에너지 카드를 한장 뽑아 버리는 것에 따라 데미지 카운터를 전부 없앤다.
◆ 스타 프리즈(スターフリーズ) ( ) ( )( )20
코인을 던져 앞면이 나오면 상대방을 마비 상태로 만든다.
【도망 수치】 ( )
【약점】 ( )일 수 있다.

◆ 기하학적인 몸에서 우주 생물인 것같은 분위기를 느낄 수 있다.

히토대만이 1단계 진화한 형태. 하지만 진화라고 해도 HP가 20밖에 증가하지 않았고 기술의 효과도 갑자기 나빠졌다. 히토대만에게 에너지를 충분히 붙여 준 다음 진화시켜야 할 것. 물론, 진화시키지 않아도 히토데만으로 충분히 싸울 수 있는 경우도 허다하다. 「자기 재생」은 에너지 카드를 뽑아서 버릴 필요가 있으므로 카멕스의「기우」를 사용하면 효과적이다.

파우와우 (パウワウ) 레벨.12 / HP 60



◆ 아시카 (강치) 포켓 몬스터 (あしかポケモン) : 신장 1.1m, 체중 90Kg
【기술】 ◆ 박치기 (ずつき) ( ) 10
【도망 수치】 ( )
【약점】 ( )
◆ 남색 털로 뒤덮인 피부가 두껍고 단단하다.
영하 40℃에서도 활동 가능.

기술에 대한 설명이 가장 간단한 포켓 몬스터. 「박치기」에 의한 대미지 10이라고 하는 것은 평균적인 것으로 그렇게 강력한 기술이라고는 말할 수 없다. 그러나 이 포켓 몬스터는 진화를 전제로 하고 있는 포켓 몬스터임에도 불구하고 HP가 60이다. 이런 예는 다른 곳에서도 찾아볼 수 없다. 그리고 진화하면 능력이 굉장히 높아지기 때문에 비교적 높은 체력으로 초반을 견뎌내면서 진화 후 다시 싸운다는 쪽으로 방향을 잡는 것이 좋다.

파우와우에서 진화

쥬곤 (ジュゴン) 레벨.42 / HP 80



◆ 아시카 (강치) 포켓 몬스터 (あしかポケモン) : 신장 1.7m, 체중 120Kg
【기술】 ◆ 오로라 빔 (オーロラビーム) ( )( )( ) 50
◆ 냉동 빔 (れいとうビーム) ( ) ( )( )( ) 30
코인을 던져 앞면이 나오면 상대방을 마비 상태로 만든다.
【도망 수치】 ( )( )( )
【약점】 ( )
◆ 온 몸이 새하얀 털로 뒤덮여 있다. 추위에 강해 오히려 추울수록 건강해진다.

파우와우가 1단계 진화한 형태. 「도망 수치」가 3이라서 한번 움직이려면 굉장히 힘들다. 하지만「오로라 빔」은 사용하기가 굉장히 쉬운 기술로 공격력도 50이나 된다. 따라서 될 수 있는 한 파우와우를 빨리 진화시켜 초반에 이 기술을 사용하기만 하면 게임을 유리하게 전개시켜 나갈 수 있다. 조금이나마 에너지에 여유가 생긴다면 「냉동 빔」으로 상대방을 「마비」상태로 만들어 버리는 것도 좋다.

피카츄 (ピカチュウ) 레벨.12 / HP 40



◆ 네즈미 (쥐) 포켓 몬스터 (ねずみポケモン) : 신장 0.4m, 체중 6Kg
【기술】 ◆ 갉아먹기 (かじる) ( ) 10
◆ 전격 (でんげき) ( ) ( ) 30
코인을 던져 뒷면이 나오면 자신에게도 10대미지가 주어진다.
【도망 수치】 ( )
【약점】 ( )
◆ 양 뺨에 작은 전기주머니를 가지고 있다. 핀치 때 방전.

피카츄는 비교적 좋은 밸런스로 기술을 가지고 있는대 「전격」이 그에 속한다. 「전격」에는 동전 던지기가 있는데 잘못하면 자신이 대미지를 받는 경우도 있다. 「라이츄(ライチュウ)」로 진화할 것을 고려하여 붙이고 있는 것이 좋다. 피카츄 때에 붙인 「번개」에너지 외에 다른 에너지는 진화한 후에도 그런대로 이용할 수도 있으므로 덱을 다양하게 구성할 때 권하고 싶다.

피카츄에서 진화

라이츄(ライチュウ) 레벨.40 / HP 80



◆ 볼(볼) 포켓 몬스터 (ボールポケモン) : 신장 0.5m, 체중 10.4Kg
【기술】 ◆ 타격 (たいあたり) ( ) 10
【도망 수치】 ( )
【약점】 ( )
◆ 정체 불명의 생명체. 듣기 싫은 소리를 내거나 갑자기 자폭하는 경우도 있다.

빌리다마에는 「타격」이라고 하는 기술밖에 없다. 게다가 「타격」을 사용했을 때의 대미지는 10로 정말 아무 특징없는 포켓 몬스터라고 할 수 있다. 그러나 이것이 진화 단계를 거쳐 「말마인(マルマイン)」이 되면 능력이 아주 재미있기 때문에 이 포켓 몬스터를 덱에 집어넣는 경우가 많다.

빌리다마는 「타격」으로 가벼운 공격을 하면서 가능한 한 빨리 말마인으로 진화시키는 것이 좋다.

코일 (コイル) 레벨.13 / HP 40



◆ 지샤쿠 (자석) 포켓 몬스터 (じしゃくポケモン) : 신장 0.3m, 체중 6Kg
[기술] ◆ 전자파 (でんじは)
(⚡) 10
코인을 던져 앞면이 나오면 마비 상태로 만든다.
◆ 자폭 (じばく) (⚡)
(★) 40
상대방과 똑같이 자신도 40대미지를 받으며 양측 대기 포켓 몬스터 전원 모두에게 10대미지를 준다.
[도망 수치] (★)
[약점] (●)

◆ 공중에 떠 있는 채로 이동하여 좌우에 있는 유니트로부터 전자파 등이 발사된다

「전자파」는 동전 던지기에서 성공하면 대미지는 물론이거니와 상대방 포켓 몬스터를 마비시킬 수도 있기 때문에 아주 효과 만점인 기술이다. 게다가 「번개」에너지 1장으로 사용할 수 있다. 하지만 이 포켓 몬스터에게 있어서 아주 특징적인 기술은 위험도는 높지만 굉장히 강렬한 「자폭」이라는 기술이다. 이것은 아군 적군 상관없이 대기 포켓 몬스터 모두에게 10대미지씩 주기 때문에 한 번에 여러명의 포켓 몬스터를 쓰러 뜨릴 수도 있다.

여러명의 포켓 몬스터를 한 번에 기절시키는 수단으로 사용하는 기술에 「플러스 파워」를 붙이면 아주 좋다. 동시에 자신의 대기 포켓 몬스터에게 「디펜더」를 붙이는 것도 잊지 않도록.

코일에서 진화

레어코일(レアコイル) 레벨.28 / HP 60



◆ 지샤쿠 (자석) 포켓 몬스터 (じしゃくポケモン) : 신장 1m, 체중 60Kg
[기술] ◆ 전자파 (でんじは)
(⚡)(⚡)(★) 30
코인을 던져 앞면이 나오면 마비 상태로 만든다.
◆ 자폭 (じばく) (⚡)
(⚡)(★)(★) 80
상대방과 똑같이 자신도 80대미지를 받으며 양측 대기 포켓 몬스터 전원 모두에게 20대미지를 준다.
[도망 수치] (★)
[약점] (●)

◆ 여러개의 코일이 연결되어 강력한 자력선과 고전압을 방사한다.

코일에서 1단계 진화한 레어코일은 코일보다 「자폭」기술이 보다 강력하다. 자신과 상대방에게 80대미지를 줄 뿐 아니라 대기 포켓 몬스터에게 20대미지를 준다. 물론 자신의 대기 포켓 몬스터도 해당이 되니까 주의하도록.

콤보로 일격필승을 시도하면 good! 「자폭」기술에는 에너지가 많이 필요하므로 에너지뿐만 아니라 말마인(マルマイン)의 「에네에네(エネエネ)」등으로 에너지를 추가하는 전략도 존재하는데 대기 포켓 몬스터의 약점, 저항력의 속성은 반영되지 않는다. 모두가 자폭당해 불리한 싸움으로 변할 가능성도 있으니까 손에 들고 있는 포켓 몬스터를 잘 확인해 가면서 기술을 사용해야 한다.

선더 (サンダー) 레벨.64 / HP 90



◆ 덴게키 (전격) 포켓 몬스터 (でんげきポケモン) : 신장 1.6m, 체중 52.6Kg
[기술] ◆ 번개 (かみなり)
(⚡)(⚡)(⚡)(★) 60
코인을 던져 뒷면이 나오면 자신에게도 30대미지가 주어진다.
◆ 10만볼트 (10萬ボルト)
(⚡)(⚡)(⚡)(⚡) 100
자신의 에너지 카드를 모두 버린다.
[도망 수치] (★)(★)(★)
[약점]없음
[저항력] (●) 대미지30

◆ 전설의 새 포켓 몬스터 중의 하나. 날 때 펄럭펄럭거리는 소리가 난다.

선더는 진화하지 않고 강력한 기술과 HP를 가지고 있는 아주 진귀한 포켓 몬스터이다. 초반에 나오게 해 두면 대미지를 조금씩 받아도 기절하는 일은 없다. 「번개」계통의 포켓 몬스터로서는 드물게 전투에서의 저항력을 가지고 있다. 게다가 약점도 별로 없고 어느 것에도 뒤지지 않게 강하다. 단, 가지고 있는 기술이 강력한 탓에 에너지를 많이 필요하다는 것이 단점이라면 단점이다. 「도망 수치」도 3으로써 꽤 무겁고 「10만 볼트」를 낸 후에는 도망갈 수 없게 된다. 단, 그 때는 진화 카드와 에너지 카드 모두 붙어 있지 않은 상태이기 때문에 포켓 몬스터 카드 회수에서 손에 들고 있는 카드로 되돌리면 좋다.

빌리다마 (ビルリダマ) 레벨.10 / HP 40



◆ 네즈미 (쥐) 포켓 몬스터 (ねずみポケモン) : 신장 0.8m, 체중 30Kg
[기술] ◆ 구속 이동 (こうそくいどう) (⚡)(★)(★) 20
코인을 던져 앞면이 나오면 다음 차례의 상대방 기술을 받지 않는다.
◆ 번개 (かみなり) (⚡)
(⚡)(⚡)(★) 60
코인을 던져 뒷면이 나오면 자신에게도 30대미지가 주어진다.

[도망 수치] (★)
[약점] (●)

피카츄에서 1단계 진화한 형태. 「구속 이동」은 보기에는 별로 대수롭지 않은 기술인 것 같지만 보기와는 다르게 상대방에게는 꽤 성가시다. 동전 던지기가 성공하면 상대방 기술이 먹히지 않기 때문이다. 이것은 방어 전문 기술보다도 월등히 뛰어나다. 왜냐하면 대미지도 받지 않고 특수 상태가 되는 일도 없기 때문이다. 또 「번개」는 상대방에게 60대미지를 줄 수 있다. 때문에 이 기술은 굉장히 효과가 좋긴 하지만 동전 던지기에서 잘못하면 30대미지를 받을 가능성도 있다. 「번개」를 사용할 때의 「디펜더」는 아주 효과가 좋다. 특히 자신이 대미지를 받을 때 기절할 경우 등 「디펜더」를 붙이고 있는 쪽이 훨씬 좋을지도 모른다.

빌리다마에서 진화

말마인 (マルマイン) 레벨.40 / HP 80



◆ 볼(볼) 포켓 몬스터 (ボールポケモン) : 신장 1.2m, 체중 66.6Kg
[기술] ◆ 전격 (でんげき)
(⚡)(⚡)(⚡) 50
코인을 던져 뒷면이 나오면 자신에게 10대미지가 주어진다.
[특수 능력] 에네에네(エネエネ)
말마인은 스스로 기절하여 좋아하는 색의 에너지 2개분으로 변해 배틀 장에 있는 포켓 몬스터에게 붙을 수 있다. 「졸림・마비・혼란」상태일 때는 사용할 수 없다
[도망 수치] (★)
[약점] (●)

◆ 약간의 자극에도 반응하여 폭발한다. 폭탄볼이라고 하는 별명이 붙었을 만큼 무서운 존재이다.

「전격」으로 인한 50대미지는 상당히 효율높은 기술이지만 자기 자신에게 대미지를 줄 수도 있다. 하지만 뭐니뭐니 해도 말마인에게 있어서 특수 능력인 「에네에네」가 아주 특징적이라고 할 수 있다. 자기 자신을 기절시켜 에너지 카드로 변신시키기 때문이다. 이 시점에서 상대방 플레이어는 사이드 카드를 뽑게 된다. 변신한 에너지 카드는 좋아하는 색의 에너지 2개분으로 변신한다. 자기 자신을 기절시켜 버리는 이 능력은 다방면으로 사용할 수 있다.

에너지 카드는 자신의 순서에서 1장밖에 낼 수 없지만 기절한 말마인의 에너지 2개분에 관해서는 이런 제한이 통하지 않는다. 결국 필요에 따라 원하는 만큼 말마인을 기절시켜 에너지를 얻어도 상관없다.

엘레브 (エレブー) 레벨.35 / HP 70



◆ 덴게키 (전격) 포켓 몬스터 (でんげきポケモン) : 신장 1.1m, 체중 30Kg
[기술] ◆ 전기쇼크 (でんきショック)
(⚡) 10
코인을 던져 앞면이 나오면 상대방을 마비 상태로 만든다.
◆ 번개펀치 (かみなりパンチ)
(⚡)(★) 30+
코인을 던져 앞면이 나오면 상대방에게 10대미지를 추가시킨다. 만약 뒷면이 나오면 자신에게도 10대미지가 주어진다.
[도망 수치] (★)
[약점] (●)

◆ 강한 전기를 굉장히 좋아하는 포켓 몬스터로서 큰 발전소 등지에 잘 나타난다.

만약 포켓 몬스터에게 편차값이 있다고 하면 현재 톱 클래스에 속해 있다고 할 수 있는 것이 바로 이 엘레브이다. HP70이라고 하는 체력과 기술의 밸런스에 의해 다른 포켓 몬스터보다도 기초 능력을 높일 수 있다. 「도망 수치」가 2인 것 이외에는 모든 면에서 수준 이상이라고 할 수 있다. 특히 「번개 펀치」라고 하는 기술이 이 평가를 결정적으로 증명해 주고 있다. 「번개」「무색」으로 대미지를 최대 40까지 줄 수 있는데 이 예는 그 어느 것에서도 찾을 수 없을 만큼 뛰어나다. 초반부터 중반까지는 주 전력으로 사용할 수 있다.

애니비전 명작스테이션



제 2화 「녹색의 지구」는 나에게 맡겨라!

기동전함 나데시코

지난호에 이어 제2차를 소개합니다. 완벽하지는 않지만 애니메이션에 흥미있는 독자라면 도움이 됐으리라 생각합니다. 독자들 중 자신이 읽어보고 싶거나 보고싶은 명작 애니메이션이 있다면 챔프로 보내주세요. 집계하여 소개토록 하겠습니다.

너를 죽이겠다

나데시코는 전 대원들의 한결 같은 필사의 노력(?) 끝에 예정대로 출항할 수 있었다. 그러나 나데시코가 완성되면 연방측에 투입하여 전력을 강화하려던 연방군의 생각과는 달리, 그들은 어디까지나 네르갈의 사유 재산으로 연방과는 독자적인 행동을 주장한다. 결국 연방은 나데시코가 이대로 계속 독자적인 항해를 주장할 때는 무력으로라도 나데시코를 점령, 연방 소속으로 만들 계획을 세우고…. 이 작전의 지휘를 일임하게 된 것은 다름아닌 유리카의 아버지, 미스마루 제독이었다.



딸이 적이 된 제독

한편 그야말로 우연히 나데시코에 탑승하게 된 요리사 겸 파일럿



연방군의 함대가 나데시코를 향해 출항한다

인 텐카와 아키토는 전회의 활약으로 인하여 화성에서의 악몽을 조금씩 잊어갈 수 있었다. 하지만 그의 머리속에는 또 다른 고민이 생겨났는데…. 그것은 바로 원인불명으로 처리된 부모님의 죽음이었다. 그 이유를 유리카의 가족은 알고 있을 것이라고 생각하는 아키토. 그러나 유리카는 여전히 착각 속에서 상상의 나래를 마음껏 펼치고 있었다. 아키토가 자신을 좋아하는 것은 지구가 멸망해도 변할 수 없는 사실이라고 믿고 있는 유리카. 그녀는 아키토가 자신을 만나러 오지 않자 자신이 직접 그의 방에 방문한다. 하지만 아키토는 유리카의 이야기에 냉담한 반응을 보이며 방을 나가 버린다.

"아키토, 왜 그러는 거야? 왜 화를 내는 거야? 아키토, 아키토…."

멈출 줄 모르던 아키토의 발걸음은 급기야 유리카가 던진 재활용 캔 공격에 브레이크가 걸리고 만다.

"그렇게 듣고 싶어? 그럼 들려주지. 그전에…."

"응."

"재활용 캔은 재활용 쓰레기 통에!"

나란히 서서, 던진 깡통을 모아 재활용 쓰레기 통에 집어 넣는 두 사람. 이윽고 아키토가 이야기를 꺼낸다.

"네가 화성을 떠나던 날, 너를 전송하고 집에 돌아오는 길에 큰 폭발이 있었지. 집에 도착했을 때는 이미 두 분 다 돌아가신 후였어."

아키토 이야기에 울상을 짓는 유리카.

"으우…."

"난 사건의 진상이 알고 싶어. 만일 그 사건에 유리카 네가 관련되어 있다면 아무리 너라해도 난 너를 죽일거야. 아마도…. 죽일지도 몰라…."

"너를 죽여? 그건 혹시…."

또 다시 유리카의 상상의 나래가 펼쳐진다. 그곳에는 멋지게 정장을 한 아키토가 박력있게 유리카를 껴안고 있다. 그야말로 한편의 로맨스 서스펜스의 한 장면이 그녀의 머리 속에 전개되고 있었다.

'너를 죽이겠다.'

'우훗, 달링.'

"이거야!! 로맨틱해…. 어라?"

현실로 돌아온 유리카의 옆에 아키토의 모습은 없었다. 그리고 곧 주방에서 웃는 얼굴로 자기 소개를 하는 아키토를 볼 수 있었다.

"텐카와 아키토입니다. 잘 부탁드립니다!"

상황 판단이 빠른 주인공들이었다….



아키코를 만나러 간 유리카



옛날 회상 신. 과거부터 유리카는 아키토를 찾아다닌 모양이었다(두살이나 연상인 주제에…)



아키토와의 재회에 감격하는 유리카지만….



아키토는 유리카의 이야기에 화를 내며 일어선다



재활용 쓰레기는 재활용 쓰레기통에! 교육적인 면에서도 두각을 나타내는 만화



화성을 떠나는 날, 유리카는 이별을 슬퍼하고….



아키토의 부모는 원인 모를 죽음을 당한다



심각한 이야기에 주늑이 들어버리는 유리카



마치 007의 한장면을 연상케 하는 유리카의 착각

나데시코 바다에 잠들다!?

네르갈에서 파견된 프로스펙터는 승무원들에게 나데시코의 목표가 화성임을 알린다. 제 1차 화성 공방전에서 화성을 빼앗긴 후, 지구 연방에서는 달 근방과 지구 방위선을 방어하기에 급급할 뿐, 화성에는 전혀 신경을 쓰지 않은 상태였다. 이에 네르갈에서는 최신형 전함 나데시코를 이끌고 화성의 상황 조사 및 생존자 구출 작전을 펼치기로 한 것이다. 그러나 이들의 전진은 나데시코의 단독 행동을 용납할 수 없다는 연방군의 전함에 의해 제지당한다. 그리고 그 함대의 지휘관은 바로 유리카의 아버지 미스마루 제독! 눈물없이는 볼 수 없는 부녀 간의 공방전이 지금 시작되려 하고 있다.

"여기는 연방군 소속 미스마루 제독이다. 나데시코에게 알린다. 즉시 항로를 돌리고 무장을 해제하라."

"아버지~?"

"오오, 유리카, 오랜만이구나. 몸은 괜찮니? 밥은 잘 먹고?"

여전히 자신의 딸에겐 관대한 미스마루 제독. 그는 나데시코에게 나데시코의 동력을 제어하는 마스터 키를 뽑아 함장과 함께 자신의 함대에 넘길 것을 알린다.

"유리카아~! 파파가 이때까지 잘못된 이야기를 한 적이 없었잖니~?"

"하아~"

"유리카! 미스마루 제독이 옳으셔. 어서 키를 연방군에게 넘겨야 해."

"안됩니다. 나데시코는 네르갈의 단독 소유를 인정받은 배!"

"그래! 정의는 이쪽에 있는 거야!!"

미스마루 제독의 의견을 존중하는 원연방군 소속 아오이 쥰과 프로스펙터를 위시한 다른 승무원들의 의견이 충돌하는 가운데, 유리카는 서서히 마스터 키에 손을 뻗는다. 그리고 가볍게….

"헤헤~ 뽑아버렸어요~!"

유리카의 의외의 행동에 가이(?)가 절규한다.

"우아악~ 정의가…. 정의가~~!!"

"이로써 나데시코는 완전 무방비 상태로군."

냉정한 루리의 목소리와 함께 나데시코는 최소한의 동력을 제외한 전 주요 동력이 마비된 채 바다 위에 정지했다. 그때를 기다렸다는 듯이 브릿지의 문이 열리며 중무장한 무네타케와 그의 병사들이 브릿지를 포위하고 들어왔다. 군인이라고는 믿기 어려운 게이같은 용모와 행동의 무네타케는 어울리지 않게 와일드한 행동으로 유리카 함장과 프로스펙터, 아오이 쥰을 제외한 전 승무원들을 주방으로 몰아 넣고 감금시키기에 이른다. 기동전함 나데시코의 희망찬 출항은 함장의 손짓 하나에 어처구니없이 좌절되고 만 것이다.



무네타케의 반란(?)

주방에 갇혀 자신들의 신세를 한탄하는 나데시코 승무원 일동. 유리카와 프로스펙터, 쥰이 미스마루 제독의 함대에 건너 간 동안 그들은 어제 시작한 항해에 대하여 마치 머언 과거의 일이었던 양 회상하며 주방은 점점 무거운 분위기로 빠져들어 간다. 그때….

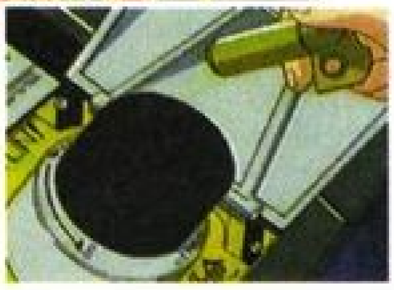


프로스펙터는 일동에게 목적지가 화성임을 알린다



딸 앞에선 약한 존재, 그의 이름은 아버지라…





유리카는 아무 망설임 없이 마스터 키를 뽑는다

"에잇! 이 분위기는 뭐야! 이럴 때일수록 더욱 힘을 내야 되잖아! 좋아! 내가 기운을 나게 하는 비디오를 보여주지!"

가이는 구식 비디오 디스크와 플레이어를 꺼내들었다. 모두 이 '기운이 나는 비디오'에 대하여 적지 않은 기대를 하며, 세이야가 비디오를 스크린에 접속시키기만을 기다리고 있다. 이윽고 접속이 끝나고…. 가이는 뿌듯한 표정으로 힘차게 비디오의 스위치를 누른다!!

"빰빰빠라라빰! 게키강가 3!!"

가이가 마치 득남한 아버지와 같이 뿌듯하고 감격스런 표정으로 스크린을 주시하고 있는 가운데, 주위의 모든 사람들은 어안이 벙벙해져 멍청히 스크린을 바라본다. 「게키강가 3」. 예전 아키토가 어린아이일 때 TV에서 상영되었던 로봇 만화…. 그야말로 어린아이도 쉽게 알 수 있는 '정의는 이긴다'의 간단명료한 시나리오를 지닌, 말하자면 겟타 로봇 비슷한 만화인 것이었다. 가이는 이 만화를 신으로 섬기는 열성적인 팬이었던 것이다.

"뭐야! 어째서 이 만화의 대단함을 몰라보는 거야? 어째서 감동하지 않는 거지?"

"아…. 오프닝이 오리지널과는 다른데?"

냉담한 반응 속에 마치 암흑 속에 비추어지는 한줄기의 빛과 같은 한 목소리를 찾아 고개를 돌린 가이. 그러나 그곳에는 자신이 활약할 장소를 빼앗아 간 저주스런(?) 아키토가 있었다. 아키토 역시 게키강가 3의 팬이었던 것이다. 가이는 자신이 가져야만 했을 히어로의 자리를 갑자기 들어와 차지해 버린 아키토에게 한맺힌 독설을 퍼부었으나 얼마 지나지 않아 스크린에서 펴져 나오는 게키강가 3의 화려한(?) 액션에 두사람은 싸움을 멈추고 한마음이 되어 만세삼창을 불러대게 되었다. 이처럼 열혈 로봇 만화의 힘은 서로 다른 두 이념체를 하나로 뭉쳐 줄 만큼의 막강한 것이었다.

장소는 바뀌어 미스마루 제독의 전함 안. 약 이틀만의 부녀 대면은 사방이 여러가지 케이크로 도배된 넓은 식탁을 마주보며 이루어졌다. 유리카의 목에는 나데시코의 마스터 키가 대롱대롱 매달려 있다.

"자아, 유리카 네가 좋아하는 치즈 케이크에 딸기 케이크이다. 자 어서 어서."

"예, 아버지! 그보다…. 여쭤보고 싶은 것이 있는데…."

유리카는 아키토의 양친에 관하여 미스마루 제독에게 묻는다. 하지만 미스마루 제독은 무언가를 감





가이는 소위 '기운이 나는 비디오'를 모두에게 공개하고…



가이의 확신에 찬 얼굴은 주위를 기대와 흥분 속으로 몰아넣지만





이것이 나데시코의 또 하나의 주인공(?)인 「게키강가 3」이다



뿌듯한 표정의 가이, 기막혀하는 일동



가이는 로봇에 탑승하길 거부하는 아키토를 나무란다

추는 듯한 어조로 질문의 대답을 회피하나….

"아버지! 진실을 말씀해 주세요!!"

사랑하는 무남독녀 유리카의 기백에 그만 백기를 들고 마는 제독.

"실은 그와 비슷한 이야기를 들은 적이 있어. 분명 살해당했다는 의혹이…. 하지만 정확한 사실은 정말 모른다!"

"그런가요. 그럼."

자리를 일어서는 유리카를 보고 옆에 서있던 쥰은 마냥 어리둥절한 표정이었다.

"유리카. 그럼이라니? 마스터 키를 제독님께 넘겨드리는 게 아니었어?"

"키를 넘겨드려? 난 단지 아키토의 양친에 관해 듣고 싶어서 여기 온 것 뿐이야. 게다가 함장은 어떠한 경우에도 함을 버리지 않는 법이라고 말씀하셨던 건 아버지셨다고. 게다가…."

"게다가?"

"나데시코에는 마음에 정해 둔 사람이 타고 있고…."

"에엑!!??"

"나데시코는 어디까지나 네르갈의 사유 재산. 따라서 연방의 요구에 응할 이유는…. 없습니다!"

마지막 양념으로 프로스펙터가 제독에게 나데시코의 뜻을 강력히 밝혔다.



유리카는 아키토의 양친에 대해 아버지에게 질문하는데



가이는 연이어 게키강가의 대단함을 역설한다



드디어 아키토 일어서다! 아마 게키강가의 영향인 듯



아버지에게 아키토에 대해 묻는 유리카!



"마음에 둔 사람이…."



"무엇이~~~!!!" 아버지의 가슴은 찢어져 나가는 듯 하다

키워드는 "크로스 크래쉬"

주방에 설치된 스크린에서는 아직도 게키강가 3의 스토리가 전개되고 있었다. 적에게 빼앗긴 비밀기지를 3명의 주인공 소년들의 힘으로 다시 탈환하는 내용이었다. 그 장면을 보던 아키토의 마음에 문득 떠오르는 생각이 있었는데…. 그는 주방의 후라이팬을 들고 문밖에서 감시하던 무네타케의 부하를 사정없이 내리쳤다.

"나 함장을 데리러 가겠어. 모두 무언가 자신이 할 수 있는 일을 찾아 이 배에 탄 거잖아. 나도 내가 할 수 있는 일을…. 어어…. 우와!"

순간 나데시코가 크게 흔들렸다. 나데시코 밑에서 목성에서 온 적, 튤립이 등장한 것이다. 이때를 기회로 나데시코 승무원들은 무네타케의 마수에서 다시 배를 탈환하는데 성공하고 아키토는 에스테바리스를 발진시키기 위해 격납고에 들어섰다.

"동력이 연결되지 않은 관계로 메뉴얼 발진에 들어갑니다. 삼, 이, 일…. 에스테바리스 발진!!"

메구미의 안내방송에 아키토는 에스테바리스를 기동시켰다. 메뉴얼 발진. 그것은 단순히 격납고에서 발진구까지 100M 달리기를 하는 것이었다. 열심히 뛰어 가고 있는 에스테바리스. 아키토의 마음속에서 정의의 불꽃이 활활 타오르고 있었다. 하지만 그 불꽃이 너무 거세었는지 스피커에서 흘러나오는 세이야의 목소리에는 미처 신경을 기울이지 못하였다.

"바…. 그…. 육전…. 공…. 안된단….!!"

"우랴아아아아!!!"

"이 바보 녀석아!! 에스테바리스 육전용 장비로는 싸울 수 없단 말


절대절명! 튤립 앞에 놓여진 무방비의 나데시코


아키토의 전의 앞에 세이야의 목소리 따위는 들리지도 않았다


메뉴얼 발진이란…. 결국 달려서 격납고를 빠져나가는 것이었다

이다!! 돌아와!! 공중용 장비로 교체해야 돼!!"

"예!!?? 우와!!"

드디어 세이야의 목소리가 아키토에게 전달되었을 때는 이미 기세좋게 창공을 날으던 에스테바리스가 바다로 곤두박질하고 있는 순간이었다. 육전용 파트의 부스터를 이용한 단기간 고공 점프로는 바다와 공중을 무대로 한 전투에서 절대적으로 불리한 에스테바리스. 아키토는 해저에서 공격해 오는 튤립의 촉수 공격을 피해 다시 공중으


육전용 장비로는 역시 한계가…


유리카는 또 자신을 위해 목숨을 걸어 준다고 굳게 믿고 있다


튤립의 맹공격에 어쩔줄 몰라하는 에스테바리스




그때 기브스를 메고 등장한 시나이, 가이. 그는 멋진 시츄에이션을 연출하기 위해 기발한 합체 신을 생각해 낸다

로 날아 오르지만 얼마 지나지 않아 다시 바다로 떨어지고 말았다. 이때를 맞추어 연방에서 돌아오는 프로스펙터와 유리카가 이 광경을 목격하게 된다.

"아키토! 또 나를 위해 목숨을 걸어 주는구나!"

"뭐…, 뭐야!?"

"알았어. 아키토의 그 마음 결코 헛되이하지 않을 거야! 이 틈을 타 나데시코로 돌아갈 게."

"이…, 이봐!! 우왁"

또 한차례 공격을 피한 아키토였지만 결과는 마찬가지. 이번에도 바다로 떨어지고 만다. 이런 줄넘기 같은 공방전을 몇번이나 반복하였을까. 아키토의 에스테바리스로 무선 연락이 들어온다. 그것은 공중용 장비를 장착하고 날아오는 가이의 에스테바리스의 모습이었다. 그는 부러진 다리의 기브스를 줄로 묶어 에스테바리스 페달에 연결, 조작하고 있었다. 그의 작전은 공중에서 아키토가 떨어질 때, 육전용 파트를 분리, 동시에 파트를 분리한 가이의 공전용 파트를 낙하궤도에 날리어 공중에서 결합시키자는 것이었다.

"알겠나? 이제 내 다리는 한번밖에 움직이지 못해. 단 한번의 기회다. 키워드는 「크로스 크래쉬!!」"

"그거…. 안하면 안돼?"

"안돼!!!!"

이윽고 두사람은 예정대로의 궤도에 진입하고 이윽코 가이가 에스테바리스에서 분리해 나간다.

"간다! 아키토! 크로스…."

"크…, 크로스…, 크래…,쉬…."

"목소리가 작아!!"

"에잇! 크로스 크래쉬!!!!!"

누군가 그랬던가. 필살기 이름을 외치며 움직이는 로봇 만화를 어린이용 만화라고…. 이 두사람은 완전히 자신만의 세계에 빠져들었다. 멋지게 합체에 성공한 아키토. 그는 주먹에 소형 바리어를 생성, 강하게 회전시키며 돌진해 갔다.

"가라~~!! 아키토!! 게키강 프레어다앗!!"

"게키강 프레어!!!"

어느샌가 에스테바리스는 두사람만의 게키강가 3가 되어 튤립의 촉수를 모조리 끊어놓기에 이르고, 이윽고 유리카가 탄 나데시코가 기동을 시작했다. 나데시코의 등장에 선두를 열고, 지원을 부르려는 튤립. 그때 나데시코가 열려진 튤립의 선두를 향해 돌진해 들어갔다.

"유리카! 이 바보가!! 뭘하는 거야!! 죽을 셈이야? 돌아와~!!!"

나데시코가 튤립 속으로 모습을 감추고 잠시 동안의 적막이 감돌았다. 그리고 곧 이어 튤립 내부에서 브래뷰티 블래스터가 작열, 튤립이 산산조각나며 다시 나데시코가 모습을 드러내었다.

"아키토의 기체를 수납하세요."

"저어…. 야마다(가이) 씨의 기체도 나가 있는데요?"

"하는 김에 수납하세요."

목표를 화성으로 잡은 나데시코는 위용을 과시하며 다시 하늘로 날아 오르고 있었다. 하지만 이것은 동시에 연방군을 적으로 돌리는 행위인 것이다. 날아가는 나데시코를 지켜보는 미스마루 제독과 쥰. 과연 그들의 미래는 어떻게 전개될 것인가?

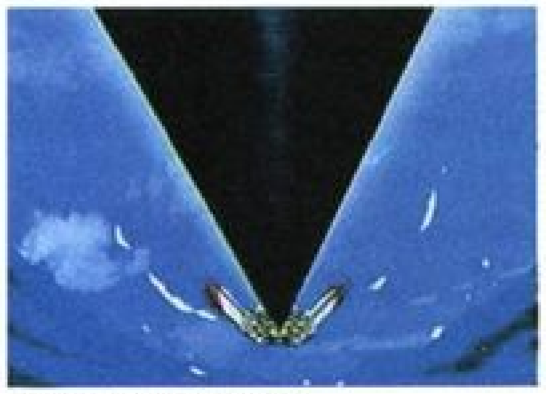
사랑하는 사람에게 배신당하여 복수에 불타올라 도깨비가 되어버린 한 젊은이의 공포의 전쟁이 지금 시작되려하고 있다.


"크로스 크래쉬!!"




"게키강 프레어!!" 언젠가부터 두사람은 완전히 게키강가의 세계로 빠져 들었다


튤립을 향해 돌진하는 나데시코


내부에서부터 튤립을 파괴한다


어처구니 없는 결말에 놀라는 아키토


아키토의 앞에서는 그 누구도 진범 신세일 수 밖에 없는가?

매직 더 개더링 5th Edition 한글판 CARD LIST



최근 인기가 주춤한 듯한 분위기의 매직 더 개더링 카드가 얼마전 발매된 한글판 5th Edition 카드에 의해 다시 불붙고 있다. 이번달에는 지난호에 이어 레드 카드 리스트를 공개하고 다음호에서 화이트 카드를 소개하면서 5th Edition의 카드 리스트 공개를 마무리할 예정이다.

종 진행 : 환타지 미디어
감 수 : 환타지 미디어
매직 강좌 : 제 15회
- 한글판 5th Edition 카드 리스트
- 레드 카드

레 드 카 드



거인의 힘
부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 +2/+2를 얻는다.

"오! 멋진 일이지 / 거인의 힘을 얻는다는 것은, 그러나 독재자가 되고 말지 / 그 힘을 거인처럼 사용한다면." - 윌리엄 셰익스피어, '앙갚음'

고블린 굴착 부대
고블린의 소환

(T), 고블린 굴착 부대를 희생한다 : 목표 벽을 파괴한다.

"여기야! 여기서 우리는 벽 전체를 무너뜨려 버릴 수 있어!"
"오, 알겠습니다 두목! 그런데 우린 어떻게 나가죠?"

고블린 왕
지배자의 소환

모든 고블린은 +1/+1과 산 잠입 능력(만일 방어측 플레이어가 산을 조종하고 있다면, 이 생물을 저지할 수 없다)을 얻는다.

왕이 되기 위해 높스길은 블로그를 죽였고, 블로그는 옹크푸르를 죽였고, 옹크푸르는 비들을 죽였고, 비들은 롤을 죽였고, 롤은 알로크를 죽였고.....

고블린 영웅
고블린의 소환



"고블린들의 영웅이 되고 싶다면, 앞으로 나설 필요는 없어 - 다른 고블린들이 뒤로 물러나 주기만 하면 되지! - 비굼 플로그룻, 고블린 베테랑

고블린 전투 북
부여 마법

당신이 조종하는 모든 생물은 하나의 생물만으로 저지할 수 없게 된다.

"고블린들은 돌진할 때 시끄러운 함성을 지르지요. 그 함성이 뭔가 특별한 의미를 지닌 것은 아니랍니다. - 단지 북소리를 듣지 않으려고 고함치는 것일 뿐이죠!" - 레오드 다이, 용병

고블린 추격대
고블린의 소환

룬드벨트 지방 고블린 사회의 복잡 미묘한 갈등 관계는 종종 무정부상태로 오인 받기도 한다. 그러나 고블린 사회의 무질서는 천둥구름이 무질서한 것과 같다. 그리고, 그 무질서한 폭풍에 어느 순간엔가 갑자기 방향성이 생겨난다. 그때에 그 폭풍을 이끄는 것이 바로 파샬리크 몬과 그의 추격 대원들이다.

고블린 탁아소
부여 마법

(2)(R), 고블린 둘을 희생한다 : 3개의 고블린 토큰을 플레이에 들여놓는다. 이 토큰들은 1/1의 적색 생물로 취급한다.

"고블린들은 지하에 숨어서 빠른 속도로 번식하였고, 그들의 정확한 숫자를 모르고 있었던 적들은 고블린들에게 당할 수밖에 없었다." - 사르파디아 제국사, 제 4권

구리 발톱 오크
오크의 소환

구리 발톱 오크는 공격력이 2 이상인 생물을 저지하도록 지정될 수 없다.

"오늘날의 사르파디아는 수많은 스럴들로 가득 차 있습니다. 그런 곳에서 오크들이 지금까지 생존할 수 있었다니, 참으로 놀랍군요." - 엘비에타, 아르기비아의 학자

구형 번개

구형 번개의 소환

돌진

구형 번개는 소환 후유증의 영향을 받지 않는다.

매 턴 끝에 구형 번개를 매장한다.

돌 거인

거인의 소환



(T) : 돌 거인의 공격력보다 낮은 방어력을 가지며 당신이 조종하는 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 비행 능력을 얻는다. 턴이 끝날 때 그 생물을 파괴한다.

드워프 전사

드워프의 전사

(T) : 공격력이 2 이하인 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 저지되지 않는다.

드워프 보병

드워프의 소환

오크가 드워프 보병을 저지하거나 드워프 보병이 오크를 저지하면, 드워프 보병은 턴이 끝날 때까지 +0/+2를 얻는다.

"오크에게 죽음을 / 오크에게 죽음을 / 오크가 아니라고? / 그럼 지나쳐 버리지." - 드워프 행군가

마나 섬광

부여 마법

어떤 플레이어가 마나를 얻기 위해 대지를 탭할 때마다 그 대지는 같은 종류의 마나를 하나 더 추가로 발생한다.

드워프 투석기

인스턴트

드워프 투석기는 목표 상대방이 조종하는 모든 생물들에게 X점의 피해를 똑같이 나눠서(나머지는 버린다) 입힌다.

"전쟁에서 수적으로 열세였던 드워프들은 투석기를 사용하여 대군에게 피해를 입히곤 하였다."-사르파디아 제국사, 제 4권

마나 덫

부여 마법

어떤 플레이어가 마나를 얻기 위해 대지를 탭하면, 마나 덫은 그에게 1점의 피해를 입힌다.

마나 충돌

소서리

당신과 목표 상대방은 각자 동전을 던진다. 마나 격돌은 뒷면이 나온 플레이어에게 1점의 피해를 입힌다. 두 플레이어 모두 동시에 앞면이 나올 때까지 이것을 반복한다.

무사 수행

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 +3/+0을 얻는다. 그리고, 그를 제외한 다른 생물이 공격하는 턴 동안에는 공격하지 못한다.

"고독을 수치스러워 할 필요는 없다. 수백 명이 실패한 임무를 단 한 명의 기사가 성공시키는 경우도 있다." - 아르나 케내뤼드, 스카이 나이트

바위의 벽

벽의 소환

대지 자체가 이 고대의 산맥처럼 견고한 벽에 그 힘을 더해 주는 듯하다. 이 막강한 보루는 지상군의 공격을 끄떡없이 막아내며, 침략에 대비하느라 지쳐 버린 병사들에게 휴식할 기회를 준다.

바위의 영

영의 소환

비행 능력이 있는 생물은 바위의 영을 저지할 수 없다.

"바위의 혼은 곧 무력의 혼이죠." - 차가운 눈의 로비사, 발두비아의 부족장

변화의 바람

소서리

모든 플레이어는 자신의 손에 든 카드를 다시 자기 서고에 섞어 넣고, 손에 들고 있었던 카드 수만큼 다시 카드를 가져온다.

"바람은 우리에게 알려주지 않는다. 오직 돛대의 방향만이 우리에게 말해준다. 우리가 가야할 목적지가 어디인지..." - 엘라 휠러 윌콕스 '운명의 바람'

복병

복병의 소환



선제 공격

복병 부대는 소환 후유증을 겪지 않는다.

"정정당당한 전투? 살아남기 위해 싸울 뿐이야. 기사도 따윈 엿이나 먹으라고 해!" - 토르 와우키, 산적들의 두목

불덩어리

소서리

첫 번째 목표 이외의 추가 목표마다 (1)을 지불한다 : 불덩어리는 원하는 수만큼의 목표 생물이나 목표 플레이어 혹은 그 둘 다에게 X점의 피해를 똑같이 나눠서(나머지는 내림) 입힌다.

분쇄의 폭풍

소서리



모든 마법 물체를 매장한다.

마법 물체 제작자들의 발명품들은 이곳 저곳에서 튀어 오르는 불꽃과 지글거리는 벼락에 의해 모두 파괴되었다. 단 한 개의 기계 장치도 남겨지지 않았다.

불꽃의 드레이크

드레이크의 소환

비행

(R) : 턴이 끝날 때까지 +1/+0을 얻는다. 당신은 이 방식으로 한턴당 (R) 이상을 지불할 수 없다.

이 드레이크는 유황으로 자신의 영역을 표시한다. 그러나 여행자들에게는 불행하게도 "버닝 군도"에는 이 유황 냄새가 나지않는 곳이 없다.

불멸의 전사

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 공격해도 탭되지 않는다.

쯔나미-니토 무도관의 전사들은 무위의 도를 익히기 위해 수년간 수련에 임한다.

물의 폭발

인터럽트

목표 주문이 청색일 경우, 그것을 무효화한다. 또는 목표 지속 물

이 청색일 경우 그것을 파괴한다. (이 주문이 플레이에 나와 있는 지속 물을 목표로 한다면 인스턴트로 사용한다.)

"그 귀찮은 물의 마법사들에게 사용하기에는 안성맞춤이지." - 자야 밸러드, 용병 마법사

불꽃의 영

영의 소환

(R) : 턴이 끝날 때까지 +1/+0을 얻는다.

"불꽃의 혼은 곧 변화의 혼이죠." - 차가운 눈의 로비사, 발두비아의 부족장

불벼락

인스턴트



불벼락은 목표 생물 또는 플레이어에게 3점의 피해를 입힌다. 불벼락에 의해 피해를 입은 생물은 그 턴 중에는 재생하지 못한다.

"예, '구워 버렸다'는 표현이 적절하다고 생각합니다." - 자야 밸러드, 용병 마법사

불의 벽

벽의 소환

(R) : 턴이 끝날 때까지 +1/+0을 얻는다.

"발버둥쳐 봐야 소용없어. 오히려 불길에 부채질을 해 줄 뿐이야." - 탈리바, 불의 마법사

불의 숨결

부여 마법 : 생물

(R) : 이 마법이 부여된 생물은 턴이 끝날 때까지 +1/+0을 얻는다.

"그리고 황량한 서쪽에서 불길에 휩싸인 성곽이 무너져 내렸다.." - 알프레드, 테니슨의 영주 '회상록'

불의 형제

형제의 소환

(1)(R)(R) : 불의 형제는 목표 생물 또는 플레이어에게 1점의 피해를 입히고 당신에게도 1점의 피해를 입힌다.

불은 결코 친절한 스승이 되지 못하지요.

쇠발톱 오크

오크의 소환

쇠발톱 오크는 공격력이 2 이상인 생물을 저지하도록 지정될 수 없다.

수세대에 걸친 유전자 조작은 간악스럽고 비겁한 쇠발톱 부족을 만들어 내었다.

붉은 만티코아

만티코아의 소환

비행

(R), (T) : 붉은 만티코아는 공격하거나 저지하고 있는 목표 생물에게 1점의 피해를 입힌다.

만티코아는 모든 생물을 두 부류로 나눈다 : 다른 만티코아, 아니면 먹이.

시바의 드래곤

드래곤의 소환

비행

(R) : 턴이 끝날 때까지 +1/+0을 얻는다.

대부분의 드래곤이 잔인하다는 점은 사실이지만, 특히 시바의 드래곤은 남을 괴롭히는데서 남다른 즐거움을 얻는 듯하다. 그것들은 마치 고양이가 쥐를 가지고 장난치는 것처럼 먹이 감을 괴롭히다가 마지막 일격을 가한다.

산악 염소

염소의 소환

산 잠입 능력(만약 방어측 플레이억 산을 조종하고 있다면 이 생물을 저지할 수 없다.)

"전설에 의하면 산악 염소를 잡은 사람은 신에게 축복을 받는다고 하지요. 하지만 제 생각에는, 염소를 잡은 사람은 단지 푸짐한 저녁을 먹게 될 뿐이라고 생각합니다." - 클라지나 얀스도터, 성스러운 횃불의 기사단 지휘관

새 아가씨

새 아가씨의 소환

비행

빛나는 눈빛과 홀리는 듯한 옷매무새, 장미 빛의 볼과 반짝이는 웃음, 결코 어울리지 않는 네 가지 것이 합쳐져서 나로 하여금 피를 흘리게 하고 나의 마음에 마음에 상처를 주는구나.

- 아라비안 나이트, 하다위 번역본

샤벨 타이거

호랑이의 소환

선제 공격

"난 이빨 길이를 손 뼘으로 재야 하는 생물은 다 무서워!" - '겁쟁이' 노린

쇠발톱 저주

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 -0/-1을 얻으며, 그 생물의 방어력 이상의 공격력을 갖는 생물을 저지하도록 지정될 수 없다.

섬광

인스턴트



섬광은 목표 생물 또는 플레이어에게 피해 1점을 입힌다.

다음 턴의 시작 때에 카드를 한 장 뽑는다.

파괴의 원리는 간단하다 : 모든 사물은 불태울 수 있다.

아토그

아토그의 소환

마법 물체를 하나 희생한다 : 턴이 끝날 때까지 +2/+2를 얻는다.

모든 마법 물체 제작자들에게 있어 해악스러운 존재로 유명한 전설의 아토그는 그들의 뒤틀린 발육을 촉진시키기 위해, 정교하게 세공된 도구를 먹어 치운다.

야수성

부여 마법 : 생물



이 마법이 부여된 생물은 +1/+0을 얻는다.

(R)(R)(R) : 이 마법이 부여된 생물을 재생한다.

오랫동안 남에게 괴롭힘 당해 왔던 퍼고는 새로 얻은 힘을 마음껏 휘둘러댔다. 그를 만난 사람은 누구든지 그와 싸울 수밖에 없었다.

언덕 거인

거인의 소환

다행히도, 언덕 거인과 만났을 때에 당신은 언덕 거인이 결코 발견할 수 없는 곳으로 숨을 수 있습니다. 불행한 것은 그 곳이 거인의 발바닥 아래라는 것이지요.

오크 신병

오크의 소환

오크 신병은 이번 턴 동안에 자신을 제외한 다른 2개 이상의 생물이 동시에 저지하지 않는 한 저지

하도록 지정될 수 없다.

오크 신병은 이번 턴 동안에 자신을 제외한 다른 2개 이상의 생물이 동시에 저지하지 않는 한 저지하도록 지정될 수 없다.

연막

부여 마법

모든 플레이어는 자신의 언탭 단계에 하나 이상의 생물을 언탭할 수 없다.

오르그

오르그의 소환

돌진



오르그는 방어측 플레이어가 언탭된 상태의 공격력 3 이상의 생물을 조종하고 있다면 공격할 수 없다.

오르그는 공격력 3이상인 생물을 저지하도록 지정될 수 없다.

그 놈은 자기가 생각하는 것보단 훨씬 크지.

오크 점령부대

오크의 소환



(0) : 당신이 오크 점령부대를 조종하는 동안, 방어측 플레이어가 조종하는 목표 대지의 조종권을 얻는다. 오크 점령부대는 이번 턴 동안에 전투 피해를 입히지 않는다.

이 능력은 오크 점령부대가 공격하고 저지되지 않았을 때만 사용하며, 한 턴당 한 번씩만 사용한다.

오크 군기

부여 마법

당신이 조종하는 모든 공격하는 생물은 +1/+0을 얻는다.

원자 분해

소서리

원자 분해는 목표 생물 또는 플레이어에게 X점의 피해를 입힌다. 그 생물은 이번 턴 중에는 재생할 수 없다. 만약 그 생물이 그의 방어점 이상의 피해를 입게 되면, 그것을 게임에서 제거한다.

유황비

소서리

목표 대지를 파괴한다.

오크 농부

오크의 소환

(T) : 목표 대지는 그 조종자의 다음 언탭 단계 때까지 늪이 된다.

오크들 농업은 가히 자연재해라고 부를 수 있다.

오크 지휘관

오크의 소환

(1) : 동전을 던진다. 동전이 공중에 있을 때 목표 상대방이 앞이나 뒤를 선택한다. 만일, 상대방이 선택한 면이 나오지 않았다면, 목표 오크는 턴이 끝날 때까지 +2/+0을 얻는다.

그렇지 않다면, 목표 오크는 -0/-2를 얻는다.

모든 전투에는 이길 수 있는 기회라는 게 항상 존재한다.

오크 포병대

오크의 소환

(T) : 오크 포병대는 목표 생물 또는 플레이어에게 2점의 피해를 입히고 당신에게도 3점의 피해를 입힌다.

오크들이 어울리지 않게도 재치를 발휘하여 매우 파괴적인 무기를 발명하였다. 그 무기를 조작하는 포병들의 대부분은 감히 그 무기의 효과에 대해 의문을 제기했던 오크들이다.

원시 진흙

진흙의 소환

원시 진흙은 매 턴 공격할 수 있



다면 공격해야만 한다.

당신의 업킵중에, 원시 진흙 위에 +1/+1 카운터를 올린다. 그런 다음에 (X)를 지불한다. 이때 X는 원시 진흙 위에 올려진 카운터의 개수와 같다.

지불하지 못할 경우엔 원시 진흙을 탭한다. 그때에 원시 진흙은 그것은 당신에게 X점의 피해를 입힌다.

카오스 게임

소서리

동전을 던진다. 동전이 공중에 있을 때 목표 상대방이 앞면 또는 뒷면을 부른다. 동전 던지기에서 진 플레이어는 생명점 1점을 잃는다.

이긴 플레이어는 생명점 1점을 얻고, 다시 동전 던지기를 할지 안할지를 선택할 수 있다. 동전 던지기를 할 때마다 걸리는 생명점의 양은 두배로 늘어난다.

정복

부여 마법 : 대지

이 마법이 부여된 대지의 조종권을 얻는다.

"전사의 피로 물든 대지는 신성한 땅이 된다. 그런 곳을 버려둘 수는 없다. 그곳은 우리의 것이 되어야 한다. - 영광을 위해, 그리고 스트롬갈드를 위해!" - 아브람 가리슨, 스트롬갈드 기사단 대장

지진

소서리

지진은 각 플레이어와 비행 능력이 없는 모든 생물에게 X점의 피해를 입힌다.

지옥의 불길

인스턴트

지옥의 불길은 모든 생물과 플레이어에게 피해 6점을 입힌다.

"어떤 이들은 파괴 행위가 세련되지 못하다고 말했죠. 아실 지 모르겠습니다만, 그렇게 말한 사람들은 모두 죽었답니다."
- 지야 밸러드, 용병 마법사

천재지변

소서리



모든 마법 물체와 생물, 대지를 매장한다.

"쏟아져 내리는 물이 나무, 교량, 그리고 심지어 건물들까지 휩쓸어 버렸다. 덕분에 내 휘하의 치료사들은 갑자기 바빠져 버렸다." - 할보르 아렌슨, 캘도르의 사제

캘돈의 대장군

대장군의 소환

캘돈의 대장군은 당신이 조종하는 벽이 아닌 생물의 개수만큼의 공격력과 방어력을 갖는다.

그들이 전쟁을 선포하고, 사방에서 적군이 몰려오면 어쩌죠?

패닉

인스턴트

전투 도중 저지할 생물을 지정하

기 전에만 사용한다.

목표 생물은 이번 턴 동안에 저지하도록 지정될 수 없다.

다음 턴의 시작 때 카드를 한장 뽑는다.

폭파 주문

인스턴트

목표 벽을 매장한다. 폭파 주문은 그 벽의 조종자에게 벽의 발동 비용과 같은 량의 피해를 입힌다

"벽? 무슨 벽?" - 자야 밸러드, 용병 마법사

폭파

소서리



총 발동 비용이 X인 목표 마법 물체를 매장한다. 폭파는 그 마법 물체의 조종자에게 X점의 피해를 입힌다.

흉악한 형상.

부여 마법 : 생물

하나의 생물만으로는 이 마법이 부여된 생물을 저지할 수 없다.

라그프라크는 그 끔찍한 가면을 사용해서 주변의 마을 사람들을 공포에 질리게 하였다. 그러던 어느 날 그는 그 가면의 모델인 이르-춘트를 만나게 되었다.....



혈거민

혈거민의 소환

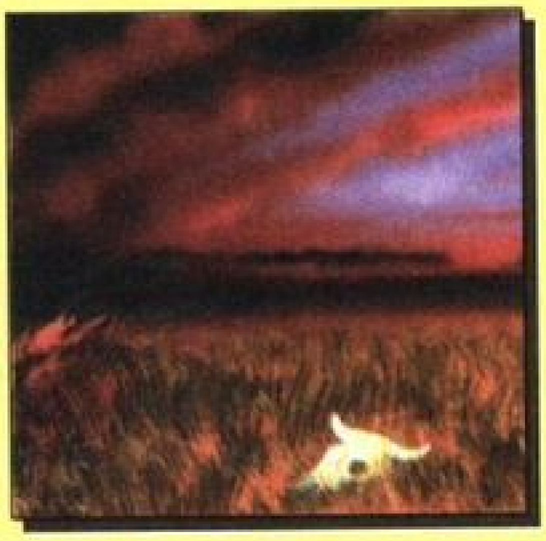
만약 혈거민이 공격하면 턴이 끝날 때까지 +1/-2를 얻는다.

(1)(R)(R), (T) : 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 산 잠입 능력을 얻는다.(만약 방어측 플레이어가 산을 조종하고 있다면 이 생물을 저지할 수 없다.)

피의 유혹

인스턴트

목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +4/-4를 얻는다. 이 때문에 그 생물의 방어력이 1보다 낮아지면 그 생물의 방어력은 1이 된다.



허룬 미노타우르스

미노타우로스의 소환

허룬 산맥의 미노타우르스들은 전투를 즐기기로 유명하나, 그들의 죽은 자를 위한 송가는 더더욱 유명하다. 그 노래는 적과 동지 모두를 위해 불려지며, 그 소리는 며칠에 걸쳐 계곡 전체를 낮고 음침하게 울린다.

화염 조종술

소서리

화염 조종술은 원하는 개수의 목표 생물 및 플레이어에게 4점의 피해를 원하는 대로 배분하여 준다.

"히! 니! 야! 부싯돌 남자를 보아라, 그것은 바로 나! / 네 개의 번개가 지그재그로 날아가, 치고, 그리고 돌아오지!" - 나바호 인디언의 전투가

Magic Quiz

1. 매직 카드 토너먼트 시에 선수들을 실격시킬 수 있으며 이에 관한 결정을 내리는 사람은?
① 매직 저지 ② 퍼스트 저지
③ 헤드 저지 ④ 토너먼트 저지

2. 매직 토너먼트 시에 참가자는 저지로부터 몇번 경고를 받으면 실격 처리되나?
① 2번 ② 3번
③ ③ 4번
④ 10번 이하로 받으면 상관없다

3. 현재 매직 토너먼트 스탠다드 타입(타입2)에서 사용이 허가된 카드의 종류가 아닌 것은?
① 4th 에디선 ② 미라지
③ 얼라이언스 ④ X파일

지난호 당첨자 발표

지난호 정답 : 1)④ 2)③ 3)① 4)③ 5)①

이상 10명에게는 환타지미디어에서 제공하는 한글판 스타터 덱 1개씩을 드립니다.

Magic 아트 갤러리



도미노

조동원 군의 독창적인 도미노 카드를 보고 놀랐습니다. 상당히 많은 연구를 하신 것 같더군요. 동원 군의 지적대로 앞으로는 황당한 카드보다는 현실성있고 매직 카드로 발매되어도 문제가 없을 만한 카드를 위주로 뽑겠습니다.

투명인간의 소환



오랜만에 여성 매직 게이머의 등장이군요. 그림 솜씨와 내용이 잘 매치되는 군요. 특히 시적인 글솜씨가 일품입니다.

● 이상 3명에게는 환타지 미디어에서 제공하는 카드 덱 프로텍터를 드립니다.
당첨자는 전화를 걸어 확인해 주시기 바랍니다.

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 '매직 더 개더링 담당자' 앞

겜훈장?!

이 코너는 독자 여러분들이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 알고 싶은 비법, 그 밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 챔프로 직접 전화를 걸어 문의하는 것보다 더 상세하고 정확한 해답을 얻을 수 있습니다.



폭주! 훈장겔리온! - 1000점

Q 겜훈장님. 안녕하십니까? 저는 요즘 '킹오파 97'과 '철권3'에 빠져 있는 고등학생입니다. 다름이 아니오라 킹오파97에서 캐릭터를 고를 때 C버튼을 누르니까 스마일 마크가 나타났습니다. 도대체 이것이 무엇인지 몰라서 고민끝에 이 엽서를 보냅니다. 또, 폭주 이오리와 폭주 레오나는 골랐는데 새로운 뉴페이스 팀을 고르는 방법을 모르겠습니다. 너무 많은 질문을 해서 죄송합니다. 그러나 전 성의있게 답변해 주시리라 믿습니다.

A 스마일 마크는 각 캐릭터 사이의 상성 관계를 나타내는 것입니다. 웃는 얼굴 모양이 나타났다면 캐릭터가 우호 관계에 있는 것이고 무표정한 모양이라면 관계가 없는 것, 찡그린 모양이면 서로 사이가 안좋은 관계입니다. 상성 관계는 캐릭터 사이의 배경 스토리와 아주 밀접한 관련이 있습니다. 새로운 뉴페이스 팀을 고르는 방법은 캐릭터 선택 화면에서 스타트 버튼을 누른 상태로 상 좌 하 우 상 하 B+C를 입력하면 됩니다.

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 GB용 'KOF96'을 즐기고 있는 착하디 착한 소년입니다. GB용 KOF96에서 3신기(쿄, 이오리, 치즈루) 팀으로 게니츠를 무찌르니 같은 팀의 이오리가 폭주한 상태로 변하여 저의 쿄&치즈루 팀과 싸우더군요. 폭주하는 이오리를 고르고 싶은데 고를 수가 없습니다. 고르는 방법을 알려주세요.

A 폭주 이오리를 선택하려면 특정한 조건이 이미 만족되어 있어야만 합니다. 타카라 로고가 나올 때 SELECT버튼을 3번 누르면 게니츠를 고를 수 있습니다. 또 타카라 로고에서 SELECT버튼을 20번 누르면 미스터 가라데를 고를 수 있게 됩니다. 그리고 역시 타카라 로고에서 A+B+SELECT를 누르면 동일 캐릭터를 여려명 선택할 수 있게 됩니다. 이 세가지를 모두 입력한 후 이오리에 커서를 놓고 START버튼을 누르면 오로치의 힘에 폭주하는 이오리를 고를 수 있습니다. 참고로 레오나에 커서를 놓고 START버튼을 누르면 폭주 레오나도 고를 수 있습니다.

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 메모리 카드의 대략적 가격을 알고 싶습니다. 그리고 아케이드용 'KOF97'에서 흰 옷을 입은 KOF94 쿠사나기 쿄를 고르는 방법은 무엇인가요?

A 우선 캐릭터 선택 화면에서 엑스트라 모드를 선택합니다. 스타트 버튼을 누른 상태에서 쿄를 선택하면 흰 옷을 입은 KOF94 쿄를 사용할 수 있습니다. KOF96부터 사라진 백식 귀신 가르기를 사용할 수 있지만 KOF97의 신 초필살기를 사용할 수 없다는 단점이 있습니다.

Q 겜훈장님 안녕하십니까? 저는 PS를 가지고 있습니다. '악마성 드라큐라 X'를 즐기고 있는데 검은 많이 모았지만 방패는 찾기 힘들더군요. 쓸만한 방패를 구하는 방법을 알려주세요. 그리고 클리어 후의 달성율은 몇 퍼센트가 최고치입니까? 참고로 저는 199.4%를 기록했습니다.

A 악마성 드라큐라X는 상점 등에서 구할 수 있는 무기보다 적 몬스터를 죽일 때 나오는 무기가 훨씬 강력합니다. 방패도 몬스터에게서 얻는 것이 쓸만한데 특정 몬스터를 죽이면 무조건 얻을 수 있는 것이 아니라 일정 확률로 나오므로 운이 나쁘면 많이 싸워야만 합니다. 아이템을 주는 몬스터를 알려드리죠. 「몬스터-아이템」입니다. 「엑스아머-엑스아머의 방패」, 「에빌-다크실드」, 「큰 해골머리, 해골머리를 들고 다니는 해골들-해골 방패」, 「쇼쿠진바나-레이저실드」, 「메두사 헤드-메두사의 방패」 이정도입니다. 그리고 악마성의 최고 달성률은 200.6%입니다. 모든 방을 찾고, 아이템을 모으면 달성할 수 있을 것입니다.

Q 안녕하세요. 겜훈장님! 초보 SS유저입니다. 챔프는 역시 독자들을 위한 게임책이더군요. Q&A코너, 독자를 위해 꽉꽉 채운 답변 정말 마음에 들었습니다. '사이버 보츠'에서 사이버 고우키가 나온다는 이야기를 들었는데 고우키를 선택하는 방법을 알려주세요. 무명씨

A 로고 화면에서 상+START를 동시에 누르거나 레벨 4 이상으로 노미스 클리어하면 캐릭터 선택 화면 아래쪽에 사이버 고우키가 생깁니다. 필살기는 대부분이 스파와 동일하므로 순옥살만 알려드리죠. 약공격, 약공격, →, 웨폰, 부스터를 입력하면 됩니다.

Q 겜훈장님. 안녕하세요? 대전에 사는 PS유저, 대용이입니다. 제가 물어볼 것은 'FFT'에서 마법 사용법을 모르겠어요. 전투시 얻는 JP로 사용하는 것이 아닌가요? 글씨가 엉망이라 죄송합니다. 처음 보내는 글인데 꼭 좀 뽑아주세요.

A FFT에서 마법을 사용하려면 자신이 원하는 마법을 익혀야만 합니다. 마법을 익히려면 마법을 사용할 수 있는 직업의 JP를 올린 후 원하는 마법의 JP를 지불(?)합니다. 이제 어빌리티 선택 화면으로 가서 액션 어빌리티에 마법을 등록하면 전투에서 마법을 사용할 수 있습니다. 마법을 사용할 수 있는 수치는 캐릭터의 MP가 나타냅니다.

Q 안녕하세요! 더운 날씨에 수고가 많으십니다. 저는 SS 유저인 승훈이라고 합니다. 제가 여쭈어볼 것은 다름이 아니라 '에반겔리온 2nd'에서 가라오케 모드가 있다는 소문을 들었기 때문입니다. 퍼즐을 다 맞추어도 나오지 않아 헤메고 있습니다. 제발 가르쳐 주시길 바라고 겜훈장이 크게 번창하길 빕니다.

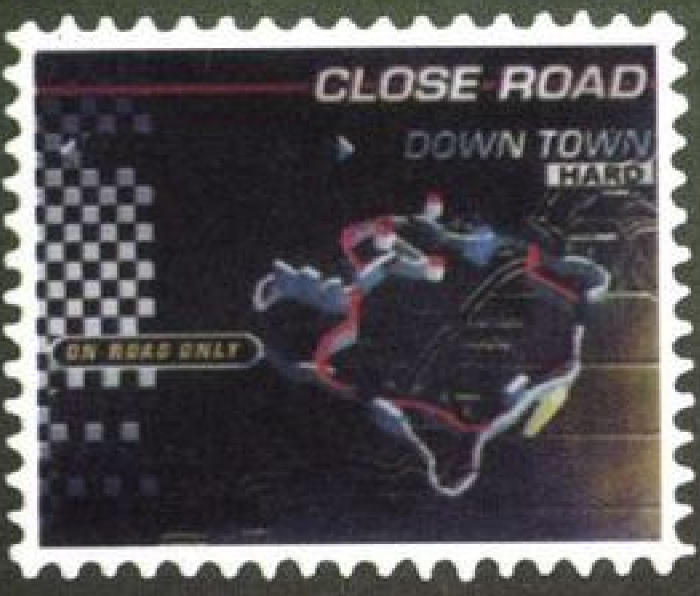
[redacted]

A 달성도를 15까지 올린 후 파일 이름을 セガ에서セガガテ로 고치면 화면 왼쪽에 보너스 메뉴가 새롭게 생깁니다.

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 N64 유저입니다. 'MRC'에서 코스 3개와 차 2대가 나오지 않습니다. 어떻게 해야 고를 수 있나요? 확실히 답해주세요.

[redacted]

A 코스를 늘리고 숨겨진 자동차를 선택하려면 컴퓨터와 1대1 대결에서 이겨야 합니다. 각 코스별로 모두 이기면 3개의 새로운 코스(미러모드 입니다)와 일명 슈퍼카라 불리우는 강력한 자동차를 선택할 수 있습니다.



Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 'FFT'가 하고 싶어 죽겠습니다. 그러나 '와일드 암즈'를 끝내지 못하고 있어서 고민입니다. 데레 메탈리카 편에서 수도원에 가면 3가지 시련을 받는 부분이 있는데 3번째 시련의 석판 해석 후 오른쪽-왼쪽 문 선택하기에서 막힙니다. 가르쳐 주세요.

[redacted]

A 마지막 시련에서 막히셨군요. 왼쪽으로 가면 거리가 멀지만 약한 적들이 나오고 오른쪽으로 가면 거리는 가깝지만 강력한 적들이 등장합니다. 그러므로 자신이 어느 쪽을 선택하느냐에 따라 클리어 여부가 변합니다.

Q 겜훈장님. 저는 미국에 사는 김정훈이라고 합니다. 저는 미국에 2월 1일에 와서 게임챔프 2월호를 끝으로 챔프를 못 보고 있습니다. 제가 궁금한 것은 SS용 '위대한 드래곤볼의 전설'에서 베지터의 빅뱅어택과 오반의 가메하메파를 사용하지 못해서입니다. 이것을 사용할 수 있는 방법이 없을까요?

[redacted]

A 위대한 드래곤볼의 전설에서 각 캐릭터는 두개의 필살기를 가지고 있습니다. 이 필살기는 순서대로 돌아가면서 사용되기 때문에 한 캐릭터로 2번 이상 필살기를 사용하면 그 캐릭터가 가지고 있는 모든 필살기를 볼 수 있습니다.

Q 안녕하세요? 저는 GB유저입니다. 다름이 아니라 GB용 '젤다의 전설'때문입니다. 저는 미궁2를 끝내고 미궁3으로 가야합니다. 그런데 길을 몰라서 헤매고 있습니다. 또, 미궁3의 열쇠도 찾을 수 없습니다. 전에 게임챔프에서 완벽 공략 단행본을 부록으로 줬다고 하던데 구입 방법도 알려주세요.

[redacted]

A 왕왕이를 마을에 있는 양양부인에게 돌려준 후 동쪽에 있는 리처드 왕자의 별장으로 갑니다. 화초가 많이 있는 화원 아래에 있는 집이 리처드 왕자의 집인데 북동쪽의 성에서 황금잎 5개를 구해다 주면 3번째 미궁의 열쇠를 주겠다고 합니다. 황금잎은 성안의 적을 죽이거나 벽을 폭파시키면 얻을 수 있습니다. 리처드 왕자의 화원을 헤치고 나아가면 부엉이 동상이 있는데 동상 앞의 화초를 베고 삽으로 파보면 열쇠가 나옵니다. 3번째 미궁은 리처드 왕자의 별장 위에 있는 열쇠구멍에 열쇠를 사용한 후 화원을 거쳐 돌아가면 들어갈 수 있습니다. 공략 단행본을 구입하고 싶으면 02)3142-6841로 전화를 걸어서 게임챔프 5월호를 구입하고 싶다고 하면 됩니다.

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 더위는 한풀 꺾이고 날이 풀려갑니다. 저는 23살의 나이로 꾸준히 게임을 사랑하는 독자입니다. 다름이 아니라 저는 PS를 보유하고 있는 유저입니다. '스파EX플러스알파'를 즐기고 있는데 어렵게 익스퍼트 모드를 클리어했지만 진 고우키와 진 베가 그리고 진 가루다를 고르지 못하고 있습니다. 위의 세명을 고르는 방법을 알려주세요.

[redacted]

A 세명의 캐릭터를 선택하는 방법은 간단합니다. 캐릭터 선택 화면에서 고우키 또는 베가, 가루다에 커서를 맞춘 후 스타트 버튼을 누른 상태로 캐릭터를 선택하면 됩니다.



Q 안녕하세요. 겜훈장님. 저는 GB용 '젤다의 전설'을 즐기고 있는데 자꾸 막힙니다. 바로 4번째 미궁인데 미궁 안으로 들어갈 수가 없습니다. 미궁 앞에 계단이 있던데 그 계단이 미궁에 들어가는 것과 관련이 있나요?

[redacted]

A 미궁 열쇠를 북쪽에 있는 열쇠구멍에 꽂으면 물이 갈라(?)지면서 물위에 지면이 생깁니다. 이곳으로 들어가려면 산 위로 올라간 후 절벽에서 떨어져야만 합니다. 미궁 앞에는 계단이 없습니다. 다른 장소와 착각한 모양이군요.

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 PS유저입니다. '스파EX플러스알파'에는 신 캐릭터가 많다던데 저는 사용할 수 없습니다. 신 캐릭터를 고르려면 어떻게 해야하나요?

[redacted]

A 연습 모드로 들어가면 익스퍼트 모드라는 것이 있는데 캐릭터별로 여러가지 연속기를 익히는 곳입니다. 이곳에서 수많

은 연속기들을 마스터하면 점수가 조금씩 올라가는데 점수가 올라감에 따라 신캐릭터들이 한 명씩 등장합니다.

Q 안녕하십니까? 겜훈장님. 오래전에 '데이토나USA 서키트에디션'을 구입했는데 아직 모르는 비법이 하나 있습니다. 친구들이 그러는데 특정 비법을 사용하면 자동차 대신 말을 타고 달린다고 하더군요. 정말로 그런 방법이 있나요? 있다면 한 수 가르쳐 주십시오.

A 하드 레벨로 전 코스를 1위로 클리어하세요. 그러면 검은 말을 고를 수 있습니다. 검은 말을 사용해서 전 코스 1위를 기록하면 백마를 타고 레이싱을 즐길 수 있습니다.

Q 안녕하신가요? 저는 게임챔프를 작년부터 빠짐없이 사고 있는 PS 유저입니다. 'FFT'에서 크라우드의 리미트기는 어떻게 쓰나요? 게임을 클리어했지만 한번도 못 써보았습니다. 저는 겜훈장님만을 믿습니다.

A 크라우드의 리미트기는 특정 아이템이 있어야만 사용할 수 있습니다. 아이템 찾기 어빌리티를 사용한 후 벨베니아 휴화산의 정상에 가면 마테리아 소드라는 크라우드 전용 검을 찾을 수 있습니다. 이 검을 크라우드에게 장비시키면 크라우드의 리미트기를 사용할 수 있습니다.



챔핑의 H/W & S/W 연구실

Q 안녕하세요? 챔핑님. 미니컴보이를 사려는 일념으로 구입한지 한달도 안된 24배속 CD롬 드라이브를 팔아버린 유저입니다. 최근 미니컴보이에 대한 의문이 생겨 질문합니다. 게임챔프에서 미니컴보이 소프트를 소개할 때 자료화면은 칼라로 나오던데 제 것은 흑백이더군요. 9월호에 타마고치 공략만 봐도 올칼라로 나왔더군요. 혹시 대한민국에서 저만 흑백으로 즐기는 것은 아닌지...??

A 일단 밝혀둘 것은 게임챔프에 들어가는 사진들은 오리지널 미니컴보이의 사진이 아닙니다. 바로 슈퍼 게임보이를 사용한 것인데 슈퍼 게임보이는 SFC에서 미니컴보이용 게임을 즐길 수 있게 해주는 일종의 컨버터입니다. 슈퍼 게임보이로 게임을 즐기게 되면 흑백으로만 즐겨야했던 미니컴보이와는 달리 몇가지 색깔을 사용할 수 있게 됩니다. 흑백 게임이 칼라로 변한다는 것이죠. 칼라 색상도 플레이어의 취향에 따라 바꾸어줄 수 있습니다. 하지만 슈퍼 게임보이는 SFC를 통해 게임을 즐기는 것이기 때문에 가정에서만 즐길 수 있습니다.

Q 여름방학 휴가로 아버지와 함께 호주로 놀러갔다가 N64를 구입하게 되었습니다. 한국에 와서 보니 콘센트가 230V 전용이더군요. 하지만 10V 정도의 차이는 문제가 없으므로 그냥 사용할 수 있었습니다. 그러나 이게 웬 날벼락?! 우리나라에서 구입한 게임이 실행되지 않는 것이었습니다. 저는 겜맹이기 때문에 게임점 아저씨께 고쳐달라고 부탁했으나 아저씨도 못 고치셨습니다. 챔핑님. 이것을 고칠 방법이 없을까요?

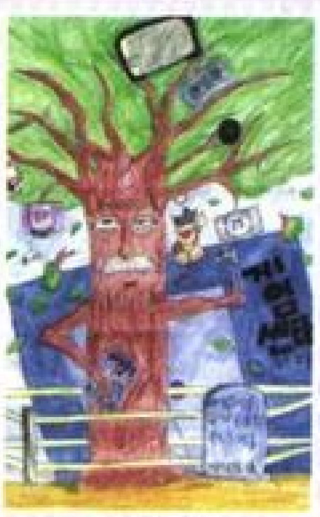
A 닌텐도의 모든 게임기는 FC시절부터 두가지 형태로 제작되고 있습니다. 바로 PAL 방식과 NTSC 방식입니다. PAL 방식은 유럽쪽에서 판매되는 게임기의 표준이라 할 수 있고 NTSC 방식은 미국, 일본에서 판매되는 게임기의 표준입니다. 우리나라에서 판매되고 있는 N64, N64용 소프트는 대부분이 일본 내수형이고 일부가 미국형입니다. 이 경우는 기본 방식이 NTSC로 동일하기 때문에 카트리지 삽입구의 플라스틱 고리를 부러뜨리면 서로 호환되게 사용할 수 있지만 유럽, 호주쪽에서 사용되는 PAL 방식의 게임기는 이들과 완전히 다르게 제작되어 있기 때문에 호환되게 만드는 것이 불가능합니다. 따라서 석춘군의 게임기로는 국내에서 판매되는 소프트를 사용하는 것이 힘들 것같습니다.

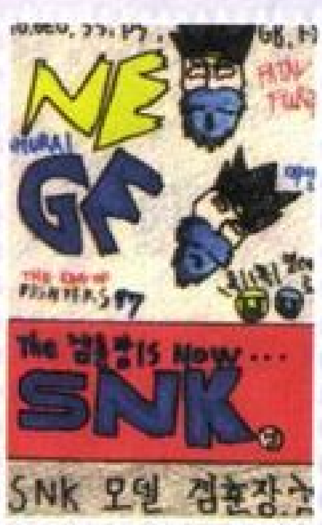
Q 안녕하세요? 챔핑님. 저는 GB유저입니다. GB용 게임들을 보면 대전 케이블을 사용해서 2인용을 즐길 수 있는 게임들이 있더군요. 그런데 제 GB는 신형 GB 포켓이고 제 친구의 GB는 구형 GB(두껍고 큰 것)입니다. 친구랑 2인용 게임을 하고 싶은데 케이블 구멍이 다른 것같아요. 2인용을 즐길 방법이 없을까요?
무명씨

A 간단합니다. 그런 경우를 대비하여 대전 케이블은 3가지 형태로 제작되어 있습니다. 구형 GB끼리 연결할 수 있는 케이블, 신형 GB끼리 연결할 수 있는 케이블, 구형 GB와 신형 GB를 연결할 수 있는 케이블이 있습니다. 그러므로 위에서 알려드린 세번째 대전 케이블을 구입하시면 친구와 즐거운 대전을 즐길 수 있을 것입니다.


언제나 승리하는 겜훈장 - 900점


챔프배 보디빌딩 대회 - 800점


아낌없이 주는 훈장 - 700점



겜훈장 모델되다 - 600점

걸고싶은 마음! 받고싶은 마음!



도전! 퀴즈 챔프



1. PS로 등장한 악마성 드라큘라의 주인공인 리히터는 여러가지 모습으로 변신할 수 있습니다. 다음중 리히터가 변신할 수 없는 것은 무엇일까요?
1. 박쥐 2. 늑대 3. 돼지 4. 안개

2. 아머드 코어는 여러가지 부품들을 자신의 취향에 맞게 조합하여 로봇을 만들 수 있습니다. 다음중 아머드 코어에서 사용되는 부품이 아닌 것은 무엇일까요?
1. WING(날개) 2. HEAD(머리)
3. FCS(화기 관제 시스템) 4. LEGS(다리)

3. 최근 수많은 게임들이 발매되어 유저들을 환희의 도가니로 몰아넣고 있습니다. 그 많은 게임들 중 PS와 SS 두 가지 기종으로 모두 발매된 게임은 다음중 무엇일까요?
1. 랑그리사4 2. 슬레이어즈 로얄
3. 두근두근 메모리얼 무지개 색 청춘 4. 사가 프론티어

4. 최근 발매된 더 킹 오브 파이터즈'97이 폭주 캐릭터들의 등장으로 인해 게임 센터에서 최고의 인기를 얻고 있습니다. 다음 등장 인물들 중 폭주 캐릭터는 누구일까요?
1. 레오나 2. 쿄 3. 최번개 4. 아키라

5. 최근 박찬호 선수와 선동렬 선수의 활약에 힘입어 야구 게임도 호경기를 맞고 있습니다. N64용으로도 많은 야구 게임들이 발매되고 있는데, 다음 야구 게임들 중 N64용이 아닌 것은 무엇일까요?
1. 실황 파워풀 프로야구4 2. 디지컬리그
3. 파워리그64 4. 초공간 프로야구

6. PS용 스트리트 파이터 EX 플러스 알파의 익스퍼트 모드를 클리어하면 숨겨진 캐릭터들을 선택할 수 있습니다. 그 숨겨진 캐릭터 가운데에는 기존 캐릭터를 파워 업한 '진'이라는 캐릭터도 포함되어 있죠. 그렇다면, 다음 캐릭터들 중 이런 파워 업형 캐릭터가 아닌 것은 누구일까요?
1. 진 고우키 2. 진 가루다 3. 진 달심 4. 진 호쿠도

7. 게임챔프는 4대 기종(PS, SS, N64, ARC)코너마다 각각 담당 기자가 있습니다. 다음 보기중 담당자와 기종의 연결이 바른 것은 무엇일까요?
1. PS-아가박 2. SS-G.G.LEE
3. N64-이인분 4. ARC-김또깡

8. SNK의 인기 격투 게임들이 열투 시리즈라는 명칭을 가지고 GB로 꾸준히 이식되고 있습니다. 다음중 아직 GB로 이식되지 않은 열투 시리즈는 무엇일까요?
1. 열투! 더 킹 오브 파이터즈 '94
2. 열투! 더 킹 오브 파이터즈 '95
3. 열투! 더 킹 오브 파이터즈 '96
4. 열투! 참홍랑무쌍검

9. 반다이사의 사이버 패트 타마고치가 전 세계적으로 인기를 얻으면서 우리나라에도 발매되고 있습니다. 타마고치는 시리즈에 따라 여러 가지 생물이 등장하는데, 다음중 타마고치에 등장하는 생물이 아닌 것은 무엇일까요?
1. 병아리 2. 천사
3. 곤충 4. 코끼리

10. N64용으로 발매된 힘내라! 고에몽에는 주인공인 고에몽을 돕는 여러 친구들이 등장합니다. 다음 캐릭터들 중, 처음부터 고에몽과 함께 등장하는 동료는 누구일까요?
1. 사스케 2. 에비스 3. 임펙트 4. 야에

도전! 추리 특급도 700-2377!



1. 최고의 인기 게임, 게임 챔프 11월호의 기대 소프트 1위는 무엇일까요? 맞춰주세요!
1. 슈퍼로봇대전F 2. 아머드 코어 3. 드래곤퀘스트7 4. 그랜디아

2. 11월의 일본 인기 소프트 1위는 무엇일까요? 맞춰주세요!
1. 스트리트 파이터 EX 플러스 알파 2. 공각기동대
3. 게임에서 발견! 타마고치 4. 사가 프론티어

선물파워업↑30%↓요금인하!

지난 호 플스 당첨자



김태환 학생, 정말 축하드립니다!

나머지 당첨자 명단은 지금 700-2377에서 발표하고 있습니다

응모 요령

당첨자 선발 기준 및 방법 :
첫 번째 스테이지인 [스피드 퀴즈]는 1문제 당 5점으로, 총점 70점 이상이 되어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.
두 번째 스테이지인 [공포의 사지선다] 게임 퀴즈는 1문제 당 10점으로, 이 스테이지에서는 80점 이상이 되어야 당첨자 자격이 주어집니다.
그리고, 2문제로 구성되어 있는 [도전 퀴즈 특급]은 두 문제를 모두 맞추어야만 당첨자 자격이 주어집니다. (단, 동점이라도 이용 회수가 많으면, 당첨될 확률이 높아집니다.)

마감일 : 매달 30일 까지

당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!

상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일-18일 사이에 (02)3142-6843으로 김경미씨에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

지난호 정답

1. 1, 3, 4, 1, 2, 4, 4, 4, 1, 1
2. 1번 슈퍼 로봇 대전 F
   2번 스트리트 파이터 EX + 알파



도전! 퀴즈 챔프 상

1등 으뜸상 플스 1명



2등 버금상 닌텐도 64 1명



3등 애석상 플스 CD 5명



5등 아무나상
챔프 전화카드 30명



4등 원통상 타마고치 10명



6등 챔프 사랑상
챔프 점수 10명

도전! 추리 특급 상

1등 추리왕상 새턴 1명



2등 찍기 도사상
나이키 운동화 1명



3등 아까비상
농구공 5명



4등 잘할 수 있었는데상
챔프 전화 카드 27명



5등 챔프 사랑상
챔프 점수 10명



아트갤러리

이번달에도 독자분들이 정성들여 그린 그림들이 챔프에 많이 도착되었습니다. 「챔프 아트갤러리」는 누구든지 그림 그리기에 관심만 가지고 있으면 참여하실 수 있는 코너입니다. 자신의 예술적 감각을 충분히 살려서 모방이 아닌 참신한 그림을 그려 보내주세요. 그럼, 다른 친구들의 솜씨를 감상해 볼까요?

- 장 원 : 2,000점
- 준 장 원 : 1,500점
- 준준장원 : 1,200점
- 입 선 작 : 500점

장원



나에겐 코가 필요해!!

마감 직전에 챔프 사무실로 땀을 뻘뻘 흘리면서 왔는데 직접 갖고 올만큼 훌륭한 작품이었습니다. 조금만 늦었어도 탈락했을텐데 운이 참 좋았네요

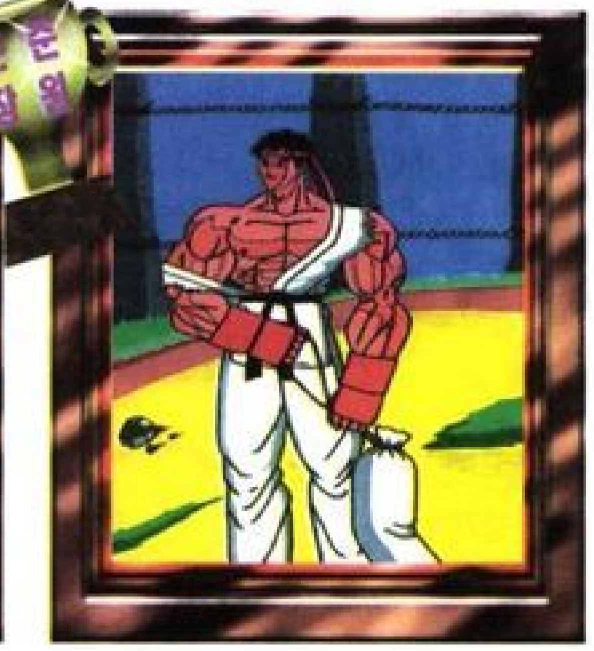
준장원



만년 유급생

이름 때문에 안 뽑힌다고 했는데 그럴리 없죠. 이렇게 뽑혔으니... 색칠을 아주 잘했어요. 그렇지만 다음에는 독창적인 그림을 그려서 보내 주세요.

준준장원



진정한 격투가 류

강낙선 학생은 자신이 말한대로 근육을 정말 잘 그리네요. 그리고 근육이 없는 사람은 잘 못 그린다고 했는데 그럼 강낙선 학생은 근육질의 남자?



더 왕 오브 명인들 97



이카리 신지와 나기사 카오루



잠자는 하늘의 천사. 주먹 쥐고 기도중



유리 사카자키



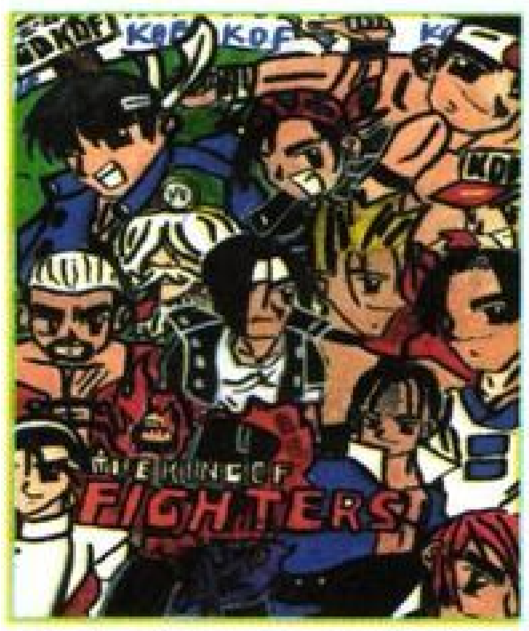
KOF KIDS



폼생폼사 3인조



불타는(?) 3인조



GO KOF



예쁜 미소년들 집합



제목 좀 붙이란 말이야!



파이팅, 97!!



아크 vs 세피로스



패왕전설64



중성인간 Keny



저 푸른 초원 위에



포켓몬스터 챔프 침략!



슈퍼 로보트 대전F 출격!



쿄& 이오리



두근두근 지지리얼



뭘보냐? 씽!

4·컷·만·화





○또깡이의 소망

○밤새지 마란 말이야!

■ 97년 11월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시오. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 25일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다.
작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 25일에 마감입니다.
컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트 갤러리에 참가해 주십시요.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

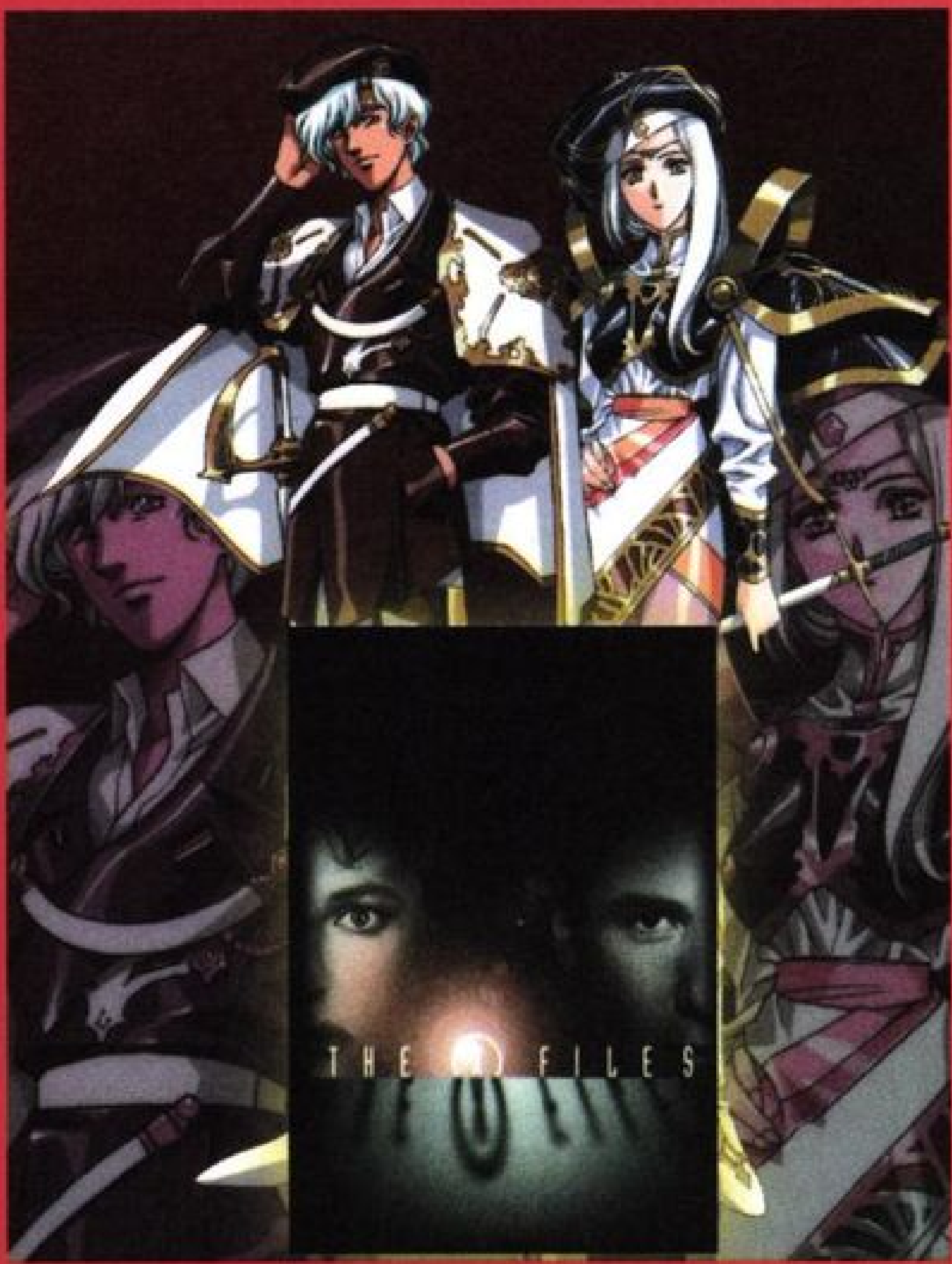
보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

챔프 쌤쌤 마당



이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.
저희 게임챔프를 이용해서 팔거나 구입하고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 메일을 보내주셔도 좋습니다. 그리고 보내실 때에는 기종, 내용, 이름 · ID, 주소, 전화번호를 정확히 기입해서 보내주세요. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 게임 챔프 쌤쌤마당 담당자앞
FAX: 02-3142-6820
PC통신 : 천리안에서 GO CHAMPG하신 후 '사고팔고란'에 글을 올리시거나 천리안/하이텔 ID:champg 나우누리 ID:네모네모로 메일주세요.



랑그릿사 4 X-FILE

나온지 한달이 지났는데도 불구하고 여전히 큰 인기를 모으고 있는 랑그릿사4. 이번달에는 각종 비기와 함께 지난달에 나가지 못했던 시나리오 분기점, 여주인공들과의 호감도 이벤트와 숨겨진 직업들, 숨겨진 아이템, 그리고 지휘관 리스트의 자료표를 소개하도록 하겠다.

SEGA SATURN

제 작 사:메사이아
장르:시뮬레이션 RPG
발 매 일:발매중
발 매 가:6,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★★
연출	★★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★

랑그릿사4를 쉽게 클리어하는 6가지 방법

1. 비밀의 상점과 돈늘리기 비기를 적극 활용

랑그릿사3에서 활용되던 비기를 그대로 사용할 수 있으므로 머뭇거리지말고 사용하자. 돈을 늘리고 싶다면 일단 상점으로 가서 아무것이나 좋으니까 아이템을 두 번째 화면이 나올 때까지 사자. 그다음 두 번째 페이지에 커서를 놓고 물건을 팔기 시작하면 두 번째 칸의 물건을 다 팔고도 뭔지는 모르지만 다른 것을 계속 팔 수 있다. 그것도 상당히 비싼 값을 받을 수 있으므로 여기에서 200만정도는 마련을 해두자. 그다음 상점의 구입, 판매에 커서를 두고 Y,A,하,X,B를 차례대로 누르면 거의 대부분의 아이템을 살 수 있는 비밀의 상점으로 갈 수 있게 된다. 물론 능숙한 사람이라면 이런 것은 별 필요가 없겠지만 나중에 가면 난이도가 올라가므로 자신없는 사람은 사양말자. 나중가면 후회해도 늦다.


○ 거의 모든 아이템이 구입가능하다


연사패드 사용을 추천

2. 메사이어 소드와 어설트 슈츠의 구입

비밀상점에서 구입 가능한 메사이어 소드는 공격력, 수비력을 오히려 낮추어 주지만 경험치를 2배로 주는 아주 중요한 아이템. 그냥 사용하면 지옥행 버스표와 같기 때문에 반드시 80000원짜리 어설트 슈츠와 같이 쓰는 것이 좋다.


뭐 돈은 많잖아

3. 룬스톤 활용

상점에서 구입가능한 룬스톤은 클래스업시에 직업 선택점을 초기치로 돌려주는 역할을 한다. 하지만 그때까지 얻은 스킬이나 용병들은 그대로 전승되므로 메사이어 소드를 장착해 빨리 레벨업을 한 뒤 룬스톤으로 재 레벨업을 하게 되면 상당히 캐릭터를 강화시킬 수 있다. 하지만 일단 룬스톤을 이용해 초기직업으로 돌아오게 되면 마법에 대한 방어력이 절대적으로 약해지기 때문에 후반에는 사용하지 않는 것이 좋다.


남용하는것도 좋지만...

4. 아이템 체인지는 신중을 기하자

메사이어 소드와 어설트 슈츠는 상당히 강력한 아이템이지만 직업에 따라서는 장착할 수 없는 경우도 있다. 하지만 일단 장착한 다음에는 입지 못하는 직업으로 전직하더라도 일부러 벗지 않는 이상 벗겨지지는 않는다. 단 일단 벗으면 다시 입을 수 없으므로 항상 주의하자.


메사이어 소드와 마법사의 결합

5. 시나리오 셀렉트를 통해 완벽 공략을!

로드 화면에서 스테이지 세이브에 커서를 두고 L,Y,우,R,R,A의 손으로 누르면 선택했던 스테이지 세이브때의 데이터를 가지고 자신이 지금까지 갔던 스테이지라면 어디든지 갈 수 있다. 만약 실수로 잘못 키워서 밸런스가 맞지 않는 캐릭터가 나왔을 때, 고백시에 호감도가 약간 모자랄 때, 다른 분기점으로 플레이하고 싶을 때 적극 활용하자.



중간 세이브에서는 사용불가능하다

6. 적은 꼭 전부 해치우자

플레이 시에 적의 지휘관을 해치우면 부하들은 자동적으로 소거되어 버린다. 이런식으로 플레이하면 상당히 게임이 쉬워지는 것은 사실이지만 나중에 가서는 아주 골치아픈 일을 당하게 된다. 지휘관만 해치웠을 경우에는 자동파괴되는 부하들에 대해서 평소때의 반밖에 경험치를 받을 수 없기 때문에 후반에 가면 상당히 격차가 커진다.



한꺼번에 터져주는 것은 고맙지만...

각 루트의 분기점

지난 호의 공략 가이드에 소개했던 것 처럼 랑그릿사에는 3가지 루트가 존재한다. 하지만 각 루트를 택하는데는 생각보다 여러가지 제한이 있어서 생각처럼 다른 루트로 가기가 힘들다. 다음 자료들을 참고하여 꼭 모든 루트로 클리어할 수 있도록 노력하자 참고로 주인공의 얼라이먼트는 적의 전멸이 클리어 조건이 아닐 때 적을 전멸시키면 1씩 올라간다.

루트A

1. 17화 전반의 동맹과의 연합여부를 묻는 질문에서 「賛成」을 택한다. 단 그때의 얼라이먼트가 95이하라면 자동적으로 반대를 선택하게 된다. 이럴 때 A루트로 가기 위해서는 그때의 안젤레나와 셀파닐과의 호감도가 109 이하여야 한다.



마족을 신용할수 있을까?

2. 20화 전반에서 저 여마도사를 믿는다(その 女魔道士を 信じる)를 선택한다.



역시 미인을...

루트B

1. 승리조건이 적의 전멸이 아닌 스테이지에서 열심히 적을 전멸시켜 얼라이먼트를 올린다.

2. 시나리오 20A를 클리어한 뒤 너를 믿는다(おまえを 信じる)를 선택한 뒤, 보젤의 질문에 정체는 안된다(停滞はいけない)를 선택한다.

단 얼라이먼트가 112 이상이라면 B 루트로, 104 이하라면 A루트로 자동적으로 가게 된다.



이런 스테이지에서 적을 전멸시켜야



나는 역시 멋진인생이 좋아!

루트C

1. 시나리오 12초반에 안젤리나의 질문에 어떻게 그것을?(どうしてそれを?)를 선택해서 마로숲의 이벤트를 본다.

2. 시나리오 13-15사이에 안젤리나와 에밀리의 직접공격을 한번 이상 성립시켜서 시나리오 15클리어 뒤에 에밀리가 주인공이 동생임을 알게 되는 이벤트를 본다.

3. 시나리오 17 시작전에 안젤리나, 셀파니와 주인공간의 호감도가 110이상이 되어야 한다.

4. 시나리오 17 개시전의 질문에 「魔族と-」를 선택한다. 단 얼라이먼트가 95 이하라면 자동적으로 C루트로 간다.



역시 머리좋은 공주님



전투중에 목걸이를 알아보다니, 역시 여자는...

호감도 이벤트 정리

이번 랑그릿사 4의 히로인은 5명. 그들에게서 고백을 받느냐 못받느냐는 캐릭터들과 주인공과의 우호도에 의해서 결정된다. 이 우호도의 초기치는 100. 이 숫자를 어떻게 늘리느냐에 따라 고백을 받느냐 못받느냐가 결정된다. 그리고 세레나의 경우는 루트A, 리스틸의 경우는 루트C에서만 공략이 가능하다는 것도 유의해야 한다. 그리고 셀파닐의 경우에는 리키에 대한 우호도도 존재해서 주인공이 고백에 실패하고 리키에 대한 호감도가 110이 넘어갈 경우 셀파니는 리키의 사랑을 받아들이게 된다. 특별한 고백 이벤트가 없는 B 루트를 제외하고는 A루트의 경우 시나리오 23, C루트의 경우 시나리오 27까지 고백 성공치에 도달해 있다면 고백은 성공하게 된다. 그리고 전투중 히로인이 후퇴하였을 경우에는 우호도가 -1처리된다.



리키와 셀파닐 사이에는 별도의 호감도가...

	A루트	C루트
셀파닐	120	122
안젤리나	120	125
레이첼	120	120
세레나	115	X
리스틸	X	107

각 루트당 고백 가능치

공통질문

시나리오 1에서 16까지의 질문은 전 루트가 공통이다. 고백 이벤트가 없는 B 루트를 목표로 하는 경우에는 이 표와 전혀 상관없이 진행하도록 하자. 선택해도 변화가 없거나 호감도를 낮추어 주는 부분은 제외했다. 시나리오 16의 경우 그때까지 레이첼과의 우호도가 115이상이라면 α가, 이하라면 β가 등장한다.

(주* 안=안젤리나, 셀= 셀파닐, 레=레이첼, 세=세레나, 리=리스틸)

스테이지 1 후반

리키「형 이제부터...」
「レイチェルを-」레 +1

스테이지 4 도중

안젤리나「제독이 위험해요!」
「少しは-」안 -1
「すぐに-」변화없음

스테이지 4 후반

레이첼.「나를 위해서-」
「然だよ」 레 +1
「もう少しの」레 +1

스테이지 4 후반

주인공「셀파닐-」
「俺だちで-」셀, 안 +1

스테이지 5 전반

레이첼「부대단위로...」
「タイミングを-」셀, 안, 레 +1

스테이지 5 후반

월더「덕분에 겨우-」
「楽勝でしたよ」레 +1
「どうしたしまして」셀, 안 +1

스테이지 7 후반

주인공「레이첼...」
「俺がおぼって-」레 +1 / 안, 셀 -1
「わがまま-」안, 셀 +1/ 레 -1

스테이지 7 후반

월더「미안하지만...」
「仕方ありませんよ」셀, 안, 세 +1
「別に かまわない」셀, 안, 세, 레 +1

스테이지 8 도중

누구에게 이야기를 걸까요?
「シェルフアニル」셀 +1
「アンゼェリナ」안 +1
「レイチェル」레 +1

스테이지 9 극중

이벤트 여성상에 대한 질문
「シェルフアニル」셀 +1
「アンゼェリナ」안 +1
「レイチェル」레 +1
「セレナ」세 +1

스테이지 10 도중

주인공「악초캐기라...」
「戦争さえ」셀, 안, 레, 세 +1
「君の手料理が-」셀 +1 / 안 -1
「誰もそんなこと-」셀 -1/ 안 +1

스테이지 11 도중

안젤리나「원군이야 어떻게 하지?」
「ねらいは クルーガー」셀 +1
「援軍も 倒す!」레 +1
「船上に 引きつけて-」안 +1

스테이지 12 전반

이벤트
우선 안젤리나의 질문에「どうしてそれを?」를 선택한다.
迷いの森 이벤트 시작 뒤 첫 번째 질문
「いっしょに...」안 +1
두 번째 질문
「西に行くぞ!」안 +2



역시 미인은 어렸을 때 부터...

스테이지 12 전반

안젤리나「잠깐! 방심은...」
「確かに」셀 리키호감도 -1,
주인공 호감도 +1/ 안 +1
「だけど, 事實-」레 +1

스테이지 13 전반

주인공「슬슬 싸움에...」
「氣をつけて-」셀 +1
「たよりに-」안 +1
「怖くないかい-」레 +1

스테이지 13 도중

레이첼「아 리키!...」
「そうだぞ」실 +1, 리키호감도 -1 / 안 +1
「ひょとして」레 +1

스테이지 13 도중

주인공「최소한...」
「大丈夫かい, シ...」셀 +2
「大丈夫かい, ア...」안 +2
「大丈夫かい, レ...」레 +2

스테이지 14 전반

안「그렇죠 아버지....」
「ウィラー提督に-」셀, 안, 레 +1
「セレナ將軍」세 +1

스테이지 14 전반

주인공「그런 불길한 일은...」
「俺だちが 先行-」셀, 안, 레 +1

스테이지 14 도중

셀파니「서두릅시다」
「とにかく」안 +1
「俺に 任せて」셀 +1

스테이지 14 도중

세레나「네 하지만...」
「美女の...」셀 +1

스테이지 15 후반

마크렌「... 쳇, 어때...」
「仕方ないさ」셀 +1

스테이지 16 후반

레이첼「나는 괜찮으니까...」
「お前は いい子だな」레 +1
「俺もしかったよ」레 +2 / 셀, 안 -1

스테이지 16 후반

β 레이첼「나도 피곤해...」
「だけど, よく-」레 +1

루트A

스테이지 17 후반

세레나「놀라게 해서...」
「抱きしめる」호감도가
105이상일 경우 +2 /미만이라면 -2
「じっと見つめる」호감도가
105이상일 경우 +1 /미만이라면 -1
「何もしない」호감도가 105이상일 경우 -1

스테이지 18A 전반

리키「그런데 형...」
「正直に言う」좋다고 대답한 캐릭터의
호감도 +3/ 이외에는 -1



약간 호감도가 부족해서 엔딩을 못볼 때 유용하다

스테이지 18A 전투

셀파닐, 안젤리나, 세레나중 브루노와
싸우게 되는 캐릭터의 호감도가 +1

스테이지 18A 후반

셀「그런, 내게는...」
「自信 持てよ」셀 +1 *단 리키가 라이벌 선언을
한 다음이라면 이 이벤트는 생기지 않는다.

스테이지 19A 전반

리키「형은 괜찮은 거야?」
전에 연적 선언을 당한경우 셀 +1

스테이지 19A 전반

주인공「...레이첼...」
「子供じゃない...」레 +1

스테이지 19A 도중

리키「형은 괜찮은 거야?」
전에 연적 선언을 당한경우 셀 +1

스테이지 19A 전반

주인공「정말이야 게다가...」
「アンゼェリナが...」안+1
「レイチェル なら」셀, 안 -1/ 레 +1

스테이지 20A 도중

세레나「앗 원군이...」
「落ち着かせる」세 +1
「安心させる」세 +1

스테이지 20A 후반

리키「역시 여기까지...」
「まだ子供だからな」레 -1/ 세 +1
「ああ心配だ」안 셀 +1
「ああ, レイチェル」레 +1/ 안, 셀, 세 -1

스테이지 21A 도중

세레나「눈앞에 있는...」
「了解」세 +1

스테이지 24A 도중

전투
셀파닐 VS 브루노 셀+1
셀파닐이 브루노파괴 셀 +2
안젤리나 VS 브루노 안 +1
안젤리나 부르노 파괴 안 +1

루트C

스테이지 17C 도중

리스틸「거기 금발...」
「俺のガンだ」리 +1

스테이지 17C 도중

리스틸「자기가 말하는 것도...」
「...好きにしろ」리 +1

스테이지 18C 전반

레이첼「전에 말아 오빠가...」
「手入れをする」레 +1
「太陽があるから...」레 +2 / 안 +1

스테이지 18C 도중

리스틸「그것이 그렇게...」
「その通りだ」리 +1

스테이지 19C 도중

리스틸「흠.. 누이동생이라...」
「身内が...」리 +1

스테이지 20C 도중

리스틸「말을 듣고 있으면...」
「良いことではない」리 +1

스테이지 20C 도중

안젤리나「위라제독까지..」
「そのぶん俺たち...」안 +1
「シェルフアニル-」셀 +1

스테이지 21C 도중

리스틸「그러니까 그렇게 말했잖아」
「半信半疑だ」리스틸 +1

스테이지 21C 도중

주인공「이런 상황에 지금와서...」
「率直に俺たち...」셀+1

스테이지 21C 도중

전투
셀파닐 VS브루노 셀 +1
안젤리나 VS브루노 안 +1

스테이지 22C 도중

이벤트
셀파닐이 왕비에게 접근 셀 +1
안젤리나가 왕비에게 접근 안 +1

스테이지 22C 도중

스테이지 9에서 여신상의 질문에 답했다면
일어나지 않는다.
대답한 캐릭터에 +1

스테이지 22C 도중

전투
아군 VS 셀파닐 셀 -1
아군 VS 안젤리나 안 -1

스테이지 22C 극중

전투
셀파닐 VS브루노 셀 +1
안젤리나 VS브루노 안 +1
리스팀 VS브루노 리 +1

스테이지 22C 후반

세레나「괜찮아요, 셀파닐...」
「自信を持ってもいいよ」 셀 +1
「アンゼェリナ も...」 안 +1

스테이지 23C 도중

전투 리스팀 VS 브루노
「どうした」 리 +1

스테이지 24C 도중

마크렌「이봐 대장...」
「戦うぞ!」 안 +1

스테이지 24C 도중

리스팀「그러면 마음껏...」
「何が楽しいんだ?」 리 +1

스테이지 25C 도중

후반 월더「...그런데 피곤한데....」
「俺たちしかたよいに...」 +1

스테이지 26C 도중

전투
셀파닐 VS브루노 셀 +1
안젤리나 VS브루노 안 +1

스테이지 26C 도중

란포드「고맙다...」
「人として...」 리 +1
「ギザロフの...」 레 +1
「グラーズが...」 셀, 안 +1

꿈속 이벤트 공략

14장에서 일어나는 꿈속 이벤트는 특정 캐릭터와의 호감도를 올릴 수 있는 기회다.

이 이벤트는 캐릭터와의 호감도에 따라 나오는 대화가 틀려지고 대화를 잘하게 되면 특정캐릭터와의 호감도를 많게는 3까지 얻을 수 있고 반대로 잃을 수도 있다. 하지만 생각보다는 큰 효과가 없으므로 17A의 이벤트를 감안할 때 부득이 한 경우가 아니라면 가장 효과가 큰 세레나를 추천한다. 지금부터 가장 호감도를 많이 올릴 수 있는 답안을 적겠으니 그대로 따라 선택하도록 하자. 번호는 위로부터 1.2 3의 순으로 진행된다.



안젤리나, 레이첼, 세레나, 셀파닐의 순이다

스페이드 = 안젤리나

호감도 111 이상의 경우
안젤리나「きゃあ...」
답안. 2, 2, 2, 1 → 호감도1 증가
호감도 111미만인 경우
주인공「何だか...」
답안: 1 1 3 4 → 호감도1 증가

하트 = 레이첼

호감도 111이상
레이첼「えへへ...」
답안: 1, 3, 3, 1 OR 2→호감도1 증가
호감도 111미만
레이첼「お兄ちゃん...」
답안: 1 , 2 선택 뒤「ひたすら謝る」를 선택, 1→호감도 1증가

크로바 = 세레나

호감도 분기는 없다
답안: 2, 2, 3선택 뒤「こめんなさい」를 선택 , 1, 2 → 호감도 3증가



17화에서 그녀를 안아보고 싶다면...

다이야 = 셀파닐

호감도 110이상인 경우
셀파닐「今日も...」
답안: 1, 2, 2or3, 2, 1선택 뒤「こめんなさい」를 선택 → 호감도 1 증가
호감도 110미만
셀파닐「あなた, 本は...」
답안: 2, 2선택 뒤「こめんなさい」선택, 2, 1, 2선택 뒤「いいえ」선택 → 호감도 2증가

각 캐릭터에 숨겨진 직업 총정리

주인공

(초기 선택에 따라 등장하지 않는 경우도 있다)
나이트 마스터(ナイト マスター) →로얄가드(ロイヤルガード)
소드마스터 (ソード マスター) → 용자(勇者)
드래곤 로드(ドラゴン ロード) → 드래곤마스터(ドラゴン マスター)
아크메이지 (アーク メイジ) → 하미트(ハーミット)
세인트 (セイント)→ 아바탈(アバタール)

마크렌

서팬 로드(サーペン ロード) → 서팬 마스터(サーペンマスタ)
닌자(忍者) → 닌자 마스터(忍者マスター)

리키

서팬 로드(サーペン ロード) → 서팬 마스터(サーペンマスタ)
아크메이지 (アーク メイジ) → 하미트(ハーミット)

셀파닐

소드마스터(ソード マスター) → 프린세스(プリンセス)
아크메이지 (アーク メイジ) → 하미트(ハーミット)

아이바

없음

안젤리나

유니콘로드(ユニコーン ロード) → 로얄가드(ロイヤルガード)
드래곤 로드(ドラゴン ロード) → 드래곤마스터(ドラゴン マスター)

레이첼

아크메이지 (アーク メイジ) → 하미트(ハーミット)

세레나

마샬(マーシャル) → 퀸(クイーン)

란포드

소드마스터(ソード マスター) → 검성(剣聖)
나이트 마스터(ナイト マスター) →로얄가드(ロイヤルガード)

제시카

세인트 (セイント) → 아바탈(アバタール)

리스팀

다크세인트(ダーク セイント) → 다크 프린세스(ダーク プリンセス)
데몬로드(デーモン ロード) → 마신(魔神)

날

뱀파이어(バンパイア) → 뱀파이어로드(バンパイアロード)
데스(デス) → 데스로드(デスロード)

랑그릿사4 지휘관 유니트 리스트

랑그릿사의 전직표는 대단히 복잡하기 때문에 그냥 마음대로 전직시키다 보면 원하는 결과를 얻을 수 없게 되는 경우가 많다.

다음 표에는 적과 우리편을 총망라한 리스트가 있으므로 플레이에 참고하도록 하자. 일반적으로 추천할 수 있는 전직 시스템은 캐릭터에게 메사이어 소드, 어설트 슈즈를 장착시킬 수 있는 직업(주로 무사계열)까지 전직시킨 뒤에 룬스톤을 사용해서 초기로 돌아가 숨겨진 클래스가 있는 방향으로 전직시키는 것이지만 절대적인 것은 아니니 참고로만 해두자. 기본적으로 힐1 정도의 마법은 가지고 있는 것이 절대적으로 유리하다는 것을 잊지 말도록.

*AT, DF, 지력, A+, D+, M+, MP는 LV1~1-동안에 성장하는 수치로 전직시에 누적된다. 그밖에도 마법, 특기, 고용하는 용병 등은 전직해도 계속 능력에 플러스되지만 능력에 따라서는 해당되는 마법을 배우지 못하는 경우도 있다.

AT:공격력, DF:수비력, A+:공격수정 ,D+:방어수정, MV:이동거리

0레벨

클래스명	속성	AT	DF	지력	범위	A	D	M	MP	MV	판정	빙	ME	EX	금	염	냉	지	풍	뇌	성	병	용	
화이터 (ファイタ)	보병	3	2	3	3	2	3	1	1	7	50	+1	2	4	3	55	55	55	55	55	55	55	55	마법:없음 특기:없음 용병:솔저
로드 (ロード)	보병	2	3	3	3	2	3	1	1	7	2	+1	2	4	3	50	50	50	50	50	50	50	55	마법:없음 특기:없음 용병:솔저
웨어캐츠 (ウェアキャット)	보병	3	3	2	3	3	2	1	0	8	51	+	1	2	4	3	46	46	46	46	45	45	46	마법:없음 특기:없음 용병:고브린
女 (女)	보병	2	2	1	2	2	1	0	0	7	40	0	2	4	3	30	30	30	30	30	30	30	30	마법:없음 특기:없음 용병:시민
밴디드 (バンディッド)	도적	3	1	3	2	2	2	1	0	4	71	0	2	4	3	46	46	46	46	46	45	45	45	마법:없음 특기:없음 용병:베가, 바바리안
힐러 (ヒーラ)	신관	3	2	5	3	1	3	3	4	5	64	0	2	3	3	70	70	70	70	70	-1	70	70	마법:힐1, 큐어, 프로텍션1 특기:없음 용병:몽크
다크힐러 (ダークヒーラ)	신관	3	2	5	3	2	3	3	4	5	64	0	2	3	3	72	72	72	72	72	86	72	72	마법:힐1, 큐어, 프로텍션1 특기:없음 용병:다크몽크
워록 (ウォロック)	마술	2	3	7	2	3	1	2	5	5	66	0	1	4	3	66	66	66	66	66	65	75	65	마법:파이어, 윈드커터, 어택1 특기:없음 용병:솔저
파이레츠 (パイレーツ)	수병	3	2	3	3	4	2	1	1	8	50	+1	2	4	3	46	46	46	45	46	46	45	45	마법:없음 특기:없음 용병:리자드맨
호크 나이트 (ホークナイト)	비병	3	1	3	3	3	2	1	1	9	46	+1	2	4	3	46	46	0	30	46	46	45	45	마법:없음 특기:없음 용병:페어리
나이트 (ナイト)	기병	3	2	3	3	3	2	1	1	12	40	+1	2	4	3	50	50	50	50	50	50	50	50	마법:없음 특기:없음 용병:트루퍼
인큐바스 (インキュバス)	마족	2	2	4	3	2	2	1	4	6	56	+1	2	4	3	75	75	0	75	75	40	95	75	마법:콘퓨즈, 큐어 특기:마비공격1 용병:리리므
겔개저 (ゲルギャザ)	겔	2	4	2	2	2	3	0	0	6	40	+1	2	4	3	25	40	46	46	45	46	0	46	마법:없음 특기:없음 용병:겔

1레벨

클래스명	속성	AT	DF	지력	범위	A	D	M	MP	MV	판정	빙	ME	EX	금	염	냉	지	풍	뇌	성	병	용	
그라디에이 (グラディエーター)	보병	5	4	4	3	4	4	2	2	7	51	+1	4	7	6	66	66	66	66	66	66	65	65	마법:없음 특기:없음 용병:솔저, 인판트리
워베어 (ワーベア)	보병	6	4	2	3	5	4	1	0	8	52	+1	4	7	5	56	56	56	56	55	55	45	55	마법:없음 특기:없음 용병:고브린, 울프맨
남 (男)	보병	2	2	1	2	2	1	0	0	7	40	0	2	6	3	36	36	35	35	35	36	35	35	마법:없음 특기:없음 용병:시민
시프 (シーフ)	도적	5	3	5	3	4	3	2	0	4	71	0	3	7	5	50	50	50	50	50	50	50	50	마법:없음 특기:크리티컬 용병:베가, 로그, 바바리안, 스링거
스톤고렘 (ストーンゴーレム)	창병	4	6	2	3	3	5	2	0	6	50	+1	4	8	7	75	75	75	75	75	75	0	75	마법:없음 특기:해독능력 용병:바펫트
클레릭 (クレリック)	승려	3	3	9	2	2	4	4	8	5	64	0	4	5	6	75	75	75	75	75	-5	75	75	마법:큐어, 포스힐1, 소환1 특기:없음 용병:몽크
에큐이유 (エキュイユ)	신관	3	4	8	3	3	4	5	7	5	66	+1	3	5	6	77	77	77	77	77	-10	7	77	마법:턴언데드, 큐어, 포스힐, 레지스트, 프로텍션1 특기:없음 용병:몽크, 크루세이더, 스링거
다크 에큐이유 (ダークエキュイユ)	신관	4	4	8	3	3	4	5	7	5	66	+1	3	5	6	79	79	79	79	79	60	79	79	마법:턴언데드, 큐어, 포스힐1, 레지스트, 프로텍션1 특기:없음 용병:다크몽크, 광신도, 스링거
샤먼 (シャーマン)	소환	4	2	11	2	3	3	3	12	5	64	+1	3	7	8	70	70	70	70	70	70	80	70	마법:선더, 뮤투, 소환4 특기:없음 용병:솔저, 스링거
네크로만사 (ネクロマンサー)	소환	4	2	11	2	4	2	3	12	5	64	+1	3	7	8	67	67	67	67	67	60	77	67	마법:선더, 뮤트, 소환4 특기:없음 용병:솔저, 다크엘프
소서러 (ソーサラー)	마술	5	2	10	3	4	3	3	11	5	66	+1	3	7	8	72	72	72	72	72	72	82	72	마법:화이어볼, 선더, 뮤트, 데크라인, 어택1 특기:없음 용병:아처
아르라우네 (アルラウネ)	마술	4	3	9	3	4	3	3	12	5	66	+1	3	7	8	50	72	72	72	72	72	82	72	마법:브리자드, 선더, 뮤트, 콘퓨즈, 어택1 특기:없음 용병:다크엘프
캡틴 (キャプテン)	수병	6	3	4	3	5	3	2	2	8	51	+1	4	7	7	50	50	50	50	50	50	50	50	마법:없음 특기:없음 용병:리자드맨, 인어, 아처
스큐라 (スキュラ)	수상	6	4	3	3	6	3	2	1	9	52	+1	3	7	7	46	46	46	46	46	46	46	46	마법:없음 특기:없음 용병:다크리자드, 어케론
호크로드 (ホークロード)	비병	6	2	4	3	5	3	2	3	9	47	+1	4	7	7	50	50	0	35	50	50	50	50	마법:없음 특기:없음 용병:페어리, 히포그리프, 하프로크
페가사스로드 (ペガサスロード)	비병	5	3	7	3	4	4	3	5	10	48	+1	4	7	7	60	60	0	40	60	60	60	60	마법:없음 특기:없음 용병:페어리, 스카이아처
실버나이트 (シルバーナイト)	기병	6	4	4	3	6	2	2	2	12	41	+1	4	7	7	56	56	56	56	56	56	55	55	마법:없음 특기:없음 용병:트루퍼, 랜서, 솔저
서큐버스 (サキュバス)	마족	5	3	8	3	4	3	3	6	6	56	0	4	7	7	80	80	0	80	80	46	-1	80	마법:프리즈, 콘퓨즈, 힐1, 큐어 특기:독공격1 용병:리리므, 광신도, 박쥐
라르바 (ラルヴァ)	유령	6	1	9	3	5	2	3	10	5	62	0	4	7	10	60	75	0	75	75	46	-1	75	마법:프리즈, 뮤트, 어택1, 큐어 특기:마비공격1, 용병:판톰, 스펙터 공격속성:정(精)

2레벨

클래스명	속성	AT	DF	지력	범위	A	D	M	MP	MV	판정	빙	ME	EX	금	염	냉	지	풍	뇌	성	병	용	
배틀마스터 (バトルマスター)	보병	6	5	5		3	2	3	3	7	52	+1	5	9	13	75	75	75	75	75	75	75	75	마법:없음 특기:검장비 용병:인판트리, 레기온
제네랄 (ジェネラル)	보병	5	6	5	4	2	3	4	6	6	52	0	5	9	13	75	75	75	75	75	75	75	75	마법:힐1 특기:금속갑옷장비 용병:파이크, 파랑스, 아처
미노타우로스 (ミノタウロス)	보병	8	4	3	4	4	2	1	0	6	53	+1	5	9	14	66	66	66	66	66	66	55	65	마법:없음 특기:없음 용병:울프맨, 오거, 파펫트
어쎄신 (アサシン)	도적	7	3	6	3	3	2	2	2	4	72	0	4	9	11	66	66	66	65	65	65	65	65	마법:없음 특기:크리티컬 용병:워리어, 로그, 예가 공격속성:정(精)
아이언고렘 (アイアンゴーレム)	창병	5	7	3	4	2	4	2	0	6	51	+1	5	10	15	90	90	90	90	80	90	0	90	마법:없음 특기:해독능력 용병:파펫트, 본고렘
프리스트 (プリースト)	승려	4	4	9	3	2	2	5	10	5	66	-1	5	8	11	86	86	86	86	85	-15	85	85	마법:턴언데드, 힐2, 소환2 특기:없음 용병:몽크, 크루세이더
파라딘 (パラディン)	신관	5	5	8	4	2	3	6	7	5	66	+1	4	8	11	87	87	87	87	87	-20	87	87	마법:턴언데드, 호리프레이즈, 프로텍션2, 레지스트, 힐2 특기:없음 용병:크루세이더, 엑조시스트, 아처
다크 파라딘 (ダークパラディン)	신관	5	5	8	4	2	3	6	7	5	66	+1	4	8	11	89	89	89	89	89	70	89	89	마법:턴언데드, 호리프레이즈, 프로텍션2, 레지스트, 힐2 특기:없음 용병:다크몽크, 광신도, 다크엘프
사모나 (サモナー)	소환	5	3	12	3	2	2	4	14	5	65	0	5	9	13	80	80	80	80	80	80	90	80	마법:선더스톰, HP드레인, 소환5 특기:없음 용병:아처
메이지 (メイジ)	마술	5	4	10	4	3	2	4	14	5	66	0	4	9	14	86	86	86	86	86	86	95	85	마법:토네이도, 선더스톰, 스리프, 존, 어택2 특기:마술도구장비 용병:엘프, 예가
겟토시 (ゲットシー)	마술	4	3	11	4	2	2	4	14	5	67	0	4	9	14	86	86	86	85	86	86	95	85	마법:토네이도, 선더스톰, 스리프, 존, 어택2 특기:마술도구장비 용병:다크엘프, 위치
서펜나이트 (サーペンナイト)	수병	7	5	5	4	3	2	3	4	9	52	+1	5	9	14	70	70	70	70	70	70	70	70	마법:없음 특기:크리티컬 용병:인어, 닉시, 파이크, 엘프
시서펜트 (シーサーペント)	수상	8	5	3	4	3	3	2	0	9	53	+1	5	9	14	66	66	66	65	66	65	60	65	마법:없음 특기:독공격2 용병:아케론, 다크리자드, 킬러옥토퍼스, 다크닉시
드래곤나이트 (ドラゴンナイト)	비병	5	5	5	4	3	2	3	4	10	49	+1	5	9	13	86	86	0	56	70	70	70	70	마법:없음 특기:없음 용병:히포그리프, 엔젤, 하프록, 스카이아처
와이반 (ワイバーン)	비병	6	4	3	4	3	2	2	0	10	50	+1	5	9	13	70	70	0	56	70	70	55	70	마법:없음 특기:독공격3 용병:박쥐, 하피, 그렘린
브레이브나이트 (ブレイブナイト)	기병	74	5	4	3	2	3	2	12	42	+1	5	9	13	70	70	70	70	70	70	70	70		마법:없음 특기:없음 용병:랜서, 헤비랜서, 켄타우로스
유니콘나이트 (ユニコーンナイト)	특마	5	4	8	4	3	2	3	8	13	42	+1	5	9	13	85	85	85	85	85	85	-10	85	마법:뮤트, 퀵, 큐어 특기:없음, 용병:유니콘, 켄타우로스
사벨타이거 (サーベルタイガー)	死馬	8	4	3	4	4	2	2	0	13	43	+1	5	9	13	65	65	65	65	65	65	50	65	마법:없음 특기:없음 용병:크로우라, 헬하운드, 스콜피온, 켄타우로스
데스나이트 (デスナイト)	死馬	7	4	4	4	4	2	3	0	12	41	+1	5	9	13	70	80	80	80	80	55	-30	80	마법:없음 특기:없음 용병:좀비나이트, 크로우라, 스콜피온
아크데몬 (アークデーモン)	마족	5	4	10	4	3	2	4	11	5	82	0	5	9	14	85	85	0	85	85	50	-30	85	마법:화이어볼, 데크라인, 소환4 특기:마술도구장비 용병:나이트메어, 다크엘프
레이스 (レイス)	유령	5	4	8	4	3	2	4	9	5	63	0	5	9	14	80	80	0	80	80	50	-30	80	마법:브리자드, 존, 어택2, 스로우 특기:마비공격2 용병:스펙터, 와이드, 다크엘프 공격속성:정(精)
리빙아머 (リビングアーマー)	불사	5	5	5	4	2	3	3	7	8	50	+1	5	9	13	60	75	75	75	75	60	75	75	마법:없음 특기:없음 용병:스켈톤, 반시
그레이트드래곤 (グレートドラゴン)	용	7	5	4	4	2	3	6	9	35	+1	5	10	13	90	90	0	65	85	85	85	85		마법:없음 특기:없음 용병:레드드래곤, 화이트드래곤
슈퍼 개저 (スーパーギャザー)	겔	4	8	2	4	2	4	2	0	6	42	+1	5	7	13	50	80	-95	-95	-95	80	0	-80	마법:없음 특기:리제네레이트, 마비공격 용병:겔, 블랙겔

3레벨

소드마스터	보병	9	6	6	4	5	4	4	4	7	53	+1	6	11	19	87	87	87	87	87	87	87	87
(ソードマスター)	마법:퀵 특기:검장비 용병:그레나디아, 파이크, 아처																						
마샬	보병	6	9	8	4	3	6	4	5	6	52	+1	6	11	19	87	87	87	87	87	87	87	87
(マーシャル)	마법:힐1 특기:금속갑옷장비 용병:파이크, 파랑스, 레기온, 예가																						
마샬	보병	6	9	8	4	3	6	4	5	6	52	+1	6	10	19	87	87	87	87	87	87	87	87
(マーシャル)	마법:힐1 특기:금속갑옷장비 용병:파이크K, 파랑스K, 레기온K, 예가K *워라전용*																						
자이언트	보병	10	6	4	4	6	4	2	0	6	54	+1	6	11	19	90	90	90	90	90	90	80	90
(ジャイアント)	마법:없음 특기:없음 용병:울프맨, 오거, 트롤, 크로우라																						
레인저	야복	9	6	10	0	5	4	4	12	4	72	-1	6	11	19	80	80	80	80	80	80	80	80
(レンジャ)	마법:어스퀘이크 특기:준족 용병:워리어, 무투가, 파이크, 아바레스트																						
닌자	야복	9	5	12	1	6	3	4	9	5	70	-1	6	11	19	75	75	75	75	75	75	87	75
(忍者)	마법:스리프, 콘퓨즈, 뮤트, 퀵 특기:마비공격1 용병:부하닌자																						
미스릴고렘	창병	5	11	3	4	3	8	3	0	6	51	+1	6	12	25	97	97	97	97	85	97	0	95
(ミスリルゴーレム)	마법:없음. 특기:리제네레이트 용병:본고렘, 매드고렘, 위치																						
하이 프리스트	승려	6	6	12	3	3	4	6	13	5	65	0	6	11	16	94	94	94	94	94	-50	94	94
(ハイプリースト)	마법:프로텍션2, 힐2, 포스힐2, 큐어, 소환3 특기:없음 용병:엑소시스트, 크루세이더, 성자																						
세인트	신관	7	7	10	4	4	4	7	9	5	66	+1	5	11	16	96	96	96	96	96	-50	96	96
(セイント)	마법:호리브레이즈, 존, 데크라인, 힐2, 포스힐2 특기:없음 용병:성자, 하이엘프																						
다크 세인트	신관	7	7	11	4	4	4	7	10	5	66	+1	5	11	16	96	96	96	96	96	75	96	96
(ダークセイント)	마법:호리브레이즈, 존, 데크라인, 힐2, 포스힐2 특기:없음 용병:어둠의 사도, 위치, 아바레스트, 오거																						
위자드	소환	7	5	14	3	4	3	5	15	5	65	-1	6	11	16	90	90	90	90	90	90	94	90
(ウイザード)	마법:브라스트, 어택2, 소환6 특기:없음 용병:레기온, 아바레스트																						
다크 위자드	소환	7	5	14	3	3	5	14	5	65	-1	6	11	16	92	92	92	92	92	87	92	92	92
(ダークウイザード)	마법:브라스트, 어택2, 소환6 특기:없음 용병:레기온, 아바레스트																						
아크메이지	마술	8	5	13	4	5	3	5	15	5	65	+1	6	11	16	94	94	94	94	94	94	98	94
(アークメイジ)	마법:메테오, 브라스트, 스리프, 존, 어택2 특기:없음 용병:레기온, 아바레스트																						
라미아	마술	7	5	12	4	6	2	5	14	5	65	+1	6	11	16	94	94	94	94	94	94	98	94
(ラミア)	마법:메테오, 브라스트, 스리프, 존, 어택2 특기:독공격2 용병:아바레스트, 오거																						
서펜로드	수병	8	7	6	4	6	3	4	3	9	53	+1	6	11	19	82	82	82	82	82	82	82	82
(サーペンロード)	마법:어택1 특기:없음 용병:로드 리자드, 닉시, 해비랜서, 아바레스트																						
오로치	수상	9	7	3	4	7	3	3	4	9	54	+1	6	11	19	77	85	85	85	85	85	70	85
(オロチ)	마법:화이어 특기:리제네레이트, 독공격4 용병:시웜, 샤크, 포이즌토드																						
드래곤 로드	비병	8	6	8	4	5	3	4	6	10	50	+1	6	11	19	90	90	0	60	87	87	87	87
(ドラゴンロード)	마법:화이어 기술:없음 용병:아크엔젤, 스카이아처, 해비랜서																						
스핑크스	비병	7	6	10	4	5	3	4	8	10	51	+1	6	11	19	94	94	0	70	94	94	94	94
(スフィンクス)	마법:없음 특기:없음 용병:가고일, 스카이아처, 헬하운드																						
나이트마스터	기병	10	6	6	4	6	4	4	3	13	43	+1	6	11	19	82	82	82	82	82	82	82	82
(ナイトマスタ)	마법:어택1 특기:없음 용병:드라군, 보우나이트, 엔젤, 파이크																						
유니콘 로드	특마	8	6	8	4	5	3	5	4	13	44	+1	6	11	19	90	90	90	90	90	100	100	90
(ユニコーンロード)	마법:힐2, 큐어, 텔레포트 특기:해독능력 용병:바론, 보우나이트, 파이크																						
켈베로스	특마	8	6	5	4	5	3	5	4	13	44	+1	6	11	19	-80	82	82	82	82	65	75	82
(ケルベロス)	마법:화이어 특기:마비공격2 용병:울토로스, 코카트리스																						
데몬로드	마족	8	5	11	4	5	4	5	12	6	58	0	6	11	19	97	97	0	97	97	78	-97	97
(デーモンロード)	마법:MP드레인, 어택2, 레지스트, 소환5 특기:없음 용병:나이트메어, 렛서데몬, 본고렘																						
데스	유령	8	5	7	4	5	3	5	10	5	63	+1	6	11	19	94	94	94	94	94	75	-80	94
(デス)	마법:HP드레인, MP드레인, 브라스트, 어택2 특기:없음 용병:판톰, 세드, 아바레스트, 오거 공격 속성:정(精)																						
뱀파이어	불사	8	6	9	4	4	3	5	12	7	56	+1	6	11	19	95	95	95	95	95	80	-95	95
(バンパイア)	마법:콘퓨즈, 레지스트, 데크라인 특기:없음 용병:울프맨, 좀비파이터, 위치, 본고렘																						
카오스드래곤	용	10	6	6	4	6	4	4	7	9	37	+1	6	12	23	97	97	0	78	97	85	-1	97
(カオスドラゴン)	마법:화이어볼 특기:독공격2 용병:화이트드래곤 공격속성:염(炎)																						

숨겨진 스테이지 총정리

이 게임에는 총 5개의 숨겨진 스테이지가 있다. 매 스테이지는 일정조건이 충족되어야만 갈 수 있는데 클리어하지 않아도 스토리상 아무런 지장은 없으니 원하지 않는 사람은 클리어하지 않아도 무방하다. 하지만 나름대로 코믹한 내용이 많고 전력에 보탬이 되는 요소도 있으니 한번쯤 가보는 것도 손해는 아니다.

스테이지 ?1 라이오하 온천기행 - 수증기 저편에

진입 조건

1. 스테이지 6에서 좌표 (44,7)에 주인공을 이동시켜서 온천의 흔적이 있음을 확인한다.

2. 마크렌에게 5칸 이내로 접근해서 온천이 있다는 것을 확인한 뒤 온천에 가겠냐는 물음에 OK를 한다.

3. 다른 모든 지휘관들에게도 5칸 이내로 접근해 OK를 받는다.

4. 스테이지 클리어 뒤 아무도 후퇴하지 않았다면 숨겨진 스테이지로 가게 된다.

스테이지 공략





자신이 신사라고 생각하면 1을 선택하자

온천에 도착한 일행은 남자와 여자로 나뉘어서 들어가게 되는데 남자들이 이런 기회를 놓칠 수는 없다며 여탕을 훔쳐보러 가기로 결정한다. 목욕탕에 들어간 뒤 선택의 분기가 나뉘는데 처음에 1을 선택하면 얌전히 목욕을, (2,2)를 선택하면 주인공 혼자서, (2,1)을 선택하면 세명이 함께 출발하게 된다. 도중에는 병사들이 지키고 있지만 뇌물을 주면 무사통과. 하지만 남자들만 습격하는 몬스터들은 일일이 상대하지 않으면 안된다. 하지만 뇌물을 주지않고 화면 아래쪽으로 돌아서 여탕으로 접근하면 몬스터와 병사들 사이에 전투가 벌어지니 어부지리를 노리자. 캐릭터 3명 중 한명이라도 후퇴하거나 시간이 너무 지체되면 게임 오버되니 주의하도록. 클리어 조건은 여탕안으로 아무나 한명이 들어가기만 하면 되는데... 자세한 내용은 직접 경험해 보도록 하자.



여탕을 엿보는 것이 사나이의 로망?



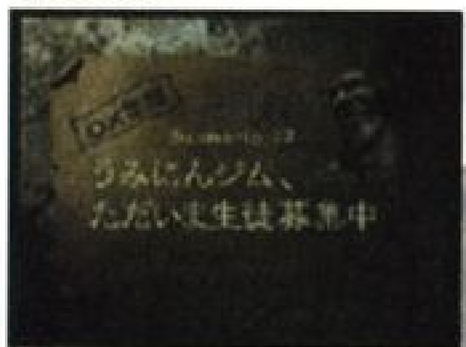
이곳으로 주인공을 보내자



역경을 헤치고 겨우 도착했건만...

스테이지 ?2 우미닌체육관 지금 생도모집중

진입조건



1 스테이지9의 좌표 27,11에 마크렌을 이동시켜서 「超チケット」를 얻는다.

2. 스테이지10에서 20턴째에 좌표 49,50으로 마크렌을 이동시켜 지저세계로 가는 문을 연 뒤(20번째턴 이전에 가면 문이 열리지 않는다) 밑으로 내려가 할아버지에게 쇼에 대한 이야기를 듣는다. 스테이지의 클리어 조건이 20턴내에 에밀리를 격퇴시키는 것이기 때문에 상당한 주의가 필요하다.

3. 스테이지 클리어 뒤 마크렌이 살아있다면 쇼에 같이가자고 한다. 그때 「行ってみる」를 선택하면 된다.

스테이지 공략

유명인의 쇼라는 이야기를 듣고 왔지만 사실 이곳은 메사이어의 인기스타 초형귀가 체육관을 열고 있는 곳이었다. 생도들이 모이지 않자 생도를 꾀내기 위한 속임수를 펼친 것. 일행이 도착하면 생도로 만들기 위해 공격을 해온다. 초형귀들과 아군 사이에는 숲과 산이 펼쳐져 있는데 숲을 통과하는 길은 대단히 좁기 때문에 그곳으로 나가면 적에게 협공당하기 쉬우므로 공격력에 자신이 없다면 멀리 돌아가는 것이 좋다. 초형귀들은 HP를 전부 회복시켜주는 힐2를 연발하기 때문에 하나하나를 확실히 손보는 전략이 필요하다. 가능한 한 어택2를 건 뒤에 한번에 돌격하는 것을 추천한다. 이곳에서 특기할 만한 점은 초형귀들이 데리고 있는 우미닌이란 용병인데 비병인데다가 공격력이 강해서 상당히 신경쓰이는 적이다. 하지만 이 스테이지의 특전으로 지휘관중 누구라도 좌표 29, 30이나 30,30에 가면 블랙, 블루, 옐로우, 핑크중 하나의 우미닌을 용병으로 가질 수 있다. 모두 다 비병들이지만 각 색마다 속성이 틀리니 신중하게 선택하자. 그리고 초형귀들에게 어느정도 접근하면 마지막 필살기라면서 매턴 카운터를 세는데 카운터가 0이 되면 패배가 결정되니 주의하자.



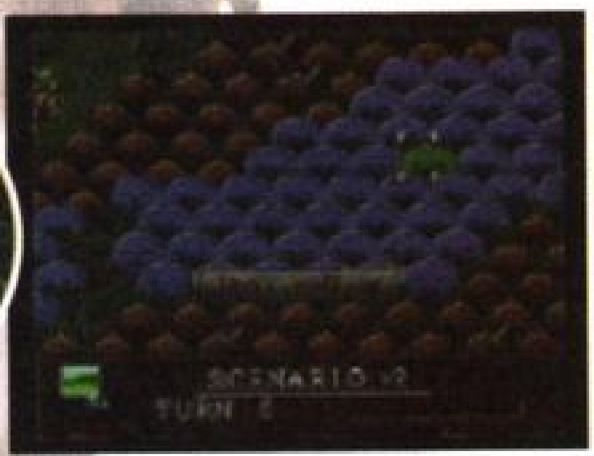
미크렌이 아니면 안된다



20턴째에 쿵하는 소리와함께 문이 열린다



메사이어의 마스코트. 아니키 등장!!!



비싼만큼 값은 하는 우미닌

스테이지 ?3 「싸워라! 마을사람!」



진입조건

1. 스테이지 14에서 좌표 7,39로 지휘관중 하나를 보내 열쇠가 들어가는 장치가 있는 것을 발견한다. 이 장소는 카콘시스왕이 서있기 때문에 초반부에는 갈수 없지만 중반이후 카콘시스왕이 움직이기 시작하면 그때 이동하자.

2. 원군으로 등장하는 란포드를 쓰러트려서 수정열쇠(水晶の鍵)를 손에 넣는다. 단 에멜리를 먼저 해치우면 란포드는 함께 후퇴해 버리니 주의하자.

3. 란포드를 쓰러트린 지휘관이 (7,39)로 가서 열쇠를 사용하자.

4. 스테이지 클리어 뒤 숨겨진 스테이지로...

스테이지 공략

장치 위에 올라간 일행은 순간이동된 장소는 어떤 공중유적. 하지만 그곳을 지키는 가디언들의 함정에 빠져 이상한 게임에 참가하게 된다. 일행은 모두 뿔뿔히 흩어져서 움직이지 못하게 되는데 그들을 구해줄수 있는 것은 마을사람 5명. 만약 마을사람이 전멸하게 되면 일행은 전원 처형. 플레이어는 마을사람들을 속박되어있는 지휘관의 옆에 접근시켜 지휘관들을 자유롭게 하지 않으면 안된다. 하지만 불행중 다행인 것이 가디언들이 소환한 마을사람중 리더인 할아버지가 왕년에 모험가(?)였다는 사실이었다. 하지만 자신의 장비를 자랑하다가 하나만 남기고 모두 빼앗기게 되는데 마을사람에게서 공격력은 기대할수 없으므로 갑옷을 선택하는 것이 좋다. 적의 경로를 파악한 뒤 되도록 적과 부딪치지 않는 방향으로 전진하자. 되도록 회복계의 캐릭터를 먼저 해방시키는 것이 좋다.



초반에는 줄곧 카콘시스왕에게 집게당해버린다



처형인을 제외하면 구속된 아군을 공격하지 않는다



우리의 희망. 힘내라 할아버지!

스테이지 ?4 초시공 방랑 헤인. 아니키 기억하고 있습니까?

진입조건

1. 시나리오 23A에서 북쪽 양 끝에 있는 마법진중 한쪽의 중앙으로 올라가 스위치를 누른다.

2. 아무나 좋으니 다른 반대쪽의 마법진 중앙에 올라가서 스위치를 누르는 데는 더 무거운 것이 필요하다는 말을 듣는다.

3. 랑그릿사 이외의 무기로 카오스를 죽이면 카오스는 랜덤확률로 양쪽의 마법진중 한쪽에서 부활하는데 그것이 누른 반대쪽의 스위치라면 카오스의 무게때문에 자연히 스위치가 눌러진다. 단 카오스를 죽일 때 지휘자가 랑그릿사를 가지고 있다면 용병들이 죽여도 랑그릿사로 죽인 것으로 취급받기 때문에 주의하자.

4. 시나리오 클리어 뒤 바로 숨겨진 스테이지로...



이 메시지를 본 다음에 카오스를 죽여야 한다.



어디론가 소환되는 랑디우스

스테이지 공략

일행이 날라간 곳은 예전에 등장했던 발디아의 성과 비슷하게 생긴 근육성이다. 그곳에서 만나게 되는 사람이 바로 랑그릿사2에 등장했던 헤인으로 그레이트 데몬의 소환에 실패하여 마계에 빠졌다가 겨우 탈출해서 들어온 것이 이곳이었다고 한다. 헤인은 제시카가 제자로 받아주기로 하는 조건으로 일행에게 탈출방법을 알려준다. 그 조건이란 양팀이 대표를 정해 성안의 거울까지 경쟁해서 이긴 팀만이 나갈 수 있다는 것이다. 양측 대표는 물론 헤인과 랑디우스.



아니 헤인이 이곳에...



이곳으로 먼저 가면 클리어!!

누구의 센스로 만든 성인지는 놀라도 정말 기분 나쁜 곳이다. 물속을 흘러가는 기분 나쁜 얼굴들과 닭살돋는 글귀들... 하여튼간 이곳을 빨리 탈출하기 위해서는 랑디우스가 빨리 움직이는 것이 최선이다. 일단 랑디우스에게 스피드부츠를 달아주고 거울에 가장 가까운 자리에 위치시킨 뒤 이동을 시키도록 하고 만약 마크렌이나 안젤리나, 쉘파닐이 텔레포트를 쓸 수 있다면 아낌없이 사용하자. 그리고 이성에는 재미있는 이벤트가 감추어져 있는데 그것은 나중을 참고하도록. 스테이지의 양쪽 끝에는 고기와 오뎅이 놓여 있는데 왼쪽의 고기는 1번, 우측의 오뎅은 2번을 선택하게 되면 각각 공격력 +2, 방어력 +2를 얻을 수 있다. 스테이지 클리어 직전에 세이브는 필수. 이유는 묻지 말고!! 이 스테이지를 클리어하면 바로 주인공의 고백 이벤트가 등장한다. 자 당신도 해피엔딩에 도전하자


드디어 고백의 순간...


고백에 성공하면 이런 그래픽을...

스테이지 ?5 머나먼 바이올렛

진입조건

1. 일단 24C를 클리어한다. (다른 루트를 이미 클리어해서 랑그릿사를 가지고 있다면 생략해도 된다)
2. 주인공에게 랑그릿사를 달아준다.
3. 도중에 등장하는 아이비가 바이올렛으로 도망치려고 하는데 그 이동이 시작된 다음에 주인공으로 아이비를 격파.
4. 아이비가 바이올렛으로 초대해 줄테니까 용서해다오 라고 할 때 「許す」를 선택한다.
5. 시나리오 클리어 뒤 자동으로 숨겨진 스테이지로...

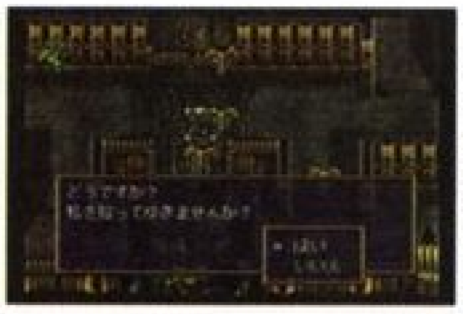
스테이지 공략

도착하게 되면 주인공과 리키를 제외한 아군들은 전부 인질이 되고 두 사람만이 싸울 수 있다. 단 아군에게 대응되는 적을 쓰러트리면 해당되는 사람이 해방되긴 하지만 그 적들이란 것이 하나같이 보스급인데다가 통상 게임에 등장할 때보다 엄청나게 강해서 난이도가 장난이 아니다. 아무리 초반의 비기를 사용했다고 하더라도 이기기는 결코 쉽지 않으니 아군이 충분히 강해졌다고 생각된 다음 도전하는 것이 좋다.


클리어한 턴수에 따라 아이템을 받는다

진실의 구체 이벤트

스테이지 ?4에서 근육성 가운데 부분에 있는 근육소성(筋肉笑城)이란 글씨를 기억하고 있는지... 그런데 랑디우스나 랑디우스의 용병을 웃자 위에 위치시키면 진실의 구체(眞實の球)라는 것을 얻을 수 있다. 죽게 되면 스테이지를 클리어 한 다음에 다시 등장하게 된다. 플레이어는 진실의 구체를 가지고 두들겨보다, 세게 쥐어보다, 역시 사용하지 않는다 중 하나를 선택할 수 있다.


자 위치에 랑디우스나 그의 용병이 가면 된다

1. 두들겨 보다(叩いてみる)

아무일도 일어나지 않고 앞 메뉴로 돌아온다

2. 세게 쥐어보다(強く握ってみる)

이것을 선택했을 경우 다음의 3가지 문중 하나를 선택하게 된다.


당신의 취향에 맞는 문은?

*철제문

마크렌을 만나게 되는데 그녀는 제시카를 사모하고 있는듯 하다. 하지만 그녀는 자신보다 더 큰일을 보고 있는 것 같다나....


마크렌은 자신의 사랑보다 대의를 선택한다. 과연 시니어

* 목제문

월더 제독이 등장해서 랑그릿사 퀴즈를 시작한다. 모두 10문제인데 지금까지 나왔던 랑그릿사 5작품을 총 망라하고 있기 때문에 상당히 힘들다. 자 지금부터 문제를 소개하겠으니 한번 도전해 보길...

문제1. 랑그릿사 시리즈에 등장하는 적인 보젤의 정체는?
1. 알테뮤러원수 2. 파울황자
3. 가이엘장군 4. 기사 디한트

문제2. 랑그릿사 시리즈에서 흑기사라고 불렸던 사람은 총 몇명 등장했나?
1. 한명도 없다 2. 1명
3. 2명 4. 3명이상

문제3. 데어랑그릿사에 등장했던 화룡군단의 장군 발가스. 그의 딸의 이름은?
1. 에이미 2. 에미리
3. 에미리아 4. 에미리오

문제4. 랑그릿사1과 PC엔진 랑그릿사에서 공통으로 등장하는 이름인 '라이발 란스'. 그 이름은 알그릿사2와 데어랑그릿사에도 등장하는데 어떤 경위로 등장하는가?
1. 과거의 영웅
2. 단순한 용병
3. 전설의 무구이름
4. 왕국의 이름


선택은 자유다

문제5. 랑그릿사 3의 숨겨진 스테이지였던 '겔일가 이야기'에서 티아리스가 사용하는 기술은?
1. 티아리스 러브러브 파이어
2. 티아리스 프리티 어택
3. 티아리스 파이널 어택
4. 티아리스 파이널 봄버

문제6. 랑그릿사3에서 등장했던 시카족. 그 시카족의 대족장 이름은?
1. 케 츠카이로 2. 카 이로우
3. 도 카니 4. 도 모도후

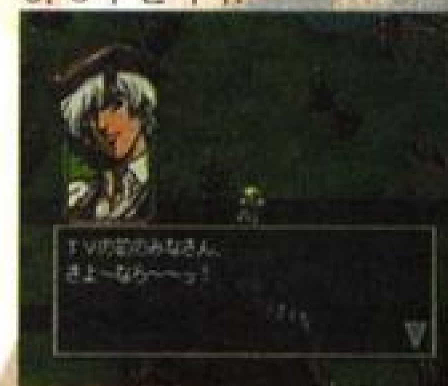
문제7. 랑그릿사 시리즈에서는 형제나 친척이 많이 등장한다. 다음중 서로 전혀 관계가 없는 사람은?
1.리아나-라나 2. 디할트-루인
3. 디오스-후레아 4. 로우가-소니아

문제8. 랑그릿사 시리즈에서 항상 등장하는 인물이 있다. 다음중 그렇지 않은 사람은?
1. 보젤 2. 카오스
3. 제시카 4. 루세리스

문제9. 다음 캐릭터중 머리색이 다른 사람은?
1. 기사 셀리올 2. 부관 루드
3. 영주 보키그 4. 조룡 부장

문제10. 랑그릿사 3의 주제가를 부른 가수의 이름은?
1. IKA 2. IKE
3. IKU 4. IKO

다 맞추면 선물을 받을 수 있는데 정답은 2, 3, 3, 4, 3, 1, 3, 5, 5, 3의 순이다.


TV앞의 여러분이라...

3. 거울문

자기 자신을 만날 수 있는데 상대 여자 캐릭터와의 호감도 정도를 알려준다. 이것을 활용하면 바로 다음에 나오는 이벤트에서 퇴짜맞을 확률은 0.

3. 역시 사용하지 않는다(やっぱり使わない)

모처럼 만들었으니 사용해 달라면서 캄캄한 곳으로 데리고 가는데 랑그릿사4를 제작한 CAREER의 개발실이다. 디렉터나 프로그래머의 감상이나 잡담을 볼 수 있다.



가상과 현실을 오가는 초특급 어드벤처

바이러스

이 게임은 허드슨이 제작한 어드벤처 게임이다. 일본에서 제작된 대부분의 어드벤처 게임이 그렇듯이 이 게임도 버튼을 누르는데 상당한 시간이 소요된다. 특히 일본어를 모르는 플레이어의 경우는 가능한 한 현재 표시된 화면의 모든 것들을 보고 듣고 만져보도록 하자. 다행히 이 게임에서는 POS 시스템을 지원하여 어떤 대상물을 봐야할지, 무엇을 만져 봐야 할지에 대한 수고는 덜어주었다. 참고로 이 게임에서는 해당 장소에서 반드시 필요한 행동을 하지 않으면 인물들이 이동하지 않는 경우가 많다. 따라서 다른 곳으로 갈 수 없을 경우에는 계속 이야기도 하고 조사도 하고 듣기도 하자. 또한 이 게임에 나오는 인물들은 의심이 많다. 따라서 새로운 인물을 만날 때마다 '인식카드(認識カード)'를 사용하는 습관을 키울 필요가 있다.

SEGASATURN

■제작사:허드슨
■장르:어드벤처
■발매일:97년 8월 22일
■발매가:6,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
연출	★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

1. 프롤로그(Prologue)

22세기. 국지분쟁에 의해 지구환경은 매우 악화되어 인류는 신천지를 찾아 우주로 진출했다. 달기지, 우주 식민지 건설, 화성 개발을 추진하는 한편 마침내 인류는 대기와 공간의 물리적 제약으로부터 해방된 획기적인 이상향을 손에 넣었다. 프로세싱 얼라이브. 그것은 컴퓨터가 만들어낸 가상의 세계에서 정신과 육체, 오감을 모두 데이터로 변환하여 트랜서라고 불리우는 단말기로 액세스한 사람들이 동시에 이상적인 가상현실을 체험하는 것이다. 실제 이동이나 직접적인 접촉의 필요가 없기 때문에 합리적이고 그 관리면에 있어서도 가장 안전하다고 여겨진 사이버 네트였지만 이곳에서도 인류는 사고와 범죄의 위협으로부터 도망갈 수는 없었다.

사이버 바이러스. 액세스 도중에 감염된 자를 몬스터로 변화시키며 더 나아가 제 3자를 습격하여 마침내는 숙주를 죽음으로 몰아넣는 살인 바이러스가 발생한 것이다.

주인공, 서지는 바이러스 몬스터 섬멸 작전을 수행한 우주 특수부대의 대원이었지만 몬스터와의 전투 이후 부대는 대부분 괴멸되었고 지휘관이자 친형인 레온을 남기고 사이버 네트로부터 탈출하게 되었다. 서지는 남겨진 형과 그 동료를 구출하기 위해 네트워크 범죄 조사조직인 스탠드(STAND)의 조사관이 되어 파트너인 에리카 조사관과 함께 이 사건을 해결하기로 결심한다.

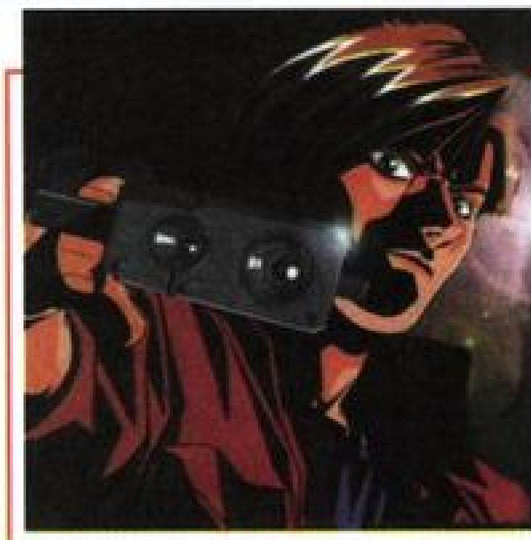
2. 사이버 네트워크

육체를 유전자 레벨로 스캔하여 트랜서라고 불리는 변환기에 의해 액세스하는 전자 가상공간. 오감반응에 의해 느껴지는 작은 전위변화를 입력장치로부터 읽어들여 이용자의 감각까지도 디지털화하여 액세스하고 있는 동안에는 트랜서 속에서 자고 있는 것과 같기 때문에 그 행위는 다이브(Dive)라고 불리운다. 역으로 의식을 각성시켜 사이버 네트워크로부터 현실로 돌아가는 것을 라이즈(Rise)라고 한다. 사이버 네트워크에는 정부가 군영관리하는 공공 네트를 시작으로 기업이 운영하는 각종 상업용 오락 네트와 비합법으로 존재하는 뒷골목 네트 등 그 발전은 사이버 공학에 따른 기술혁신과 함께 멈출 줄을 몰랐다. 서지와 에리카는 속발하는 몬스터 습격에 따른 감염과 그 피해가 확대되는 속에 실종된 희생자의 발자취를 쫓기 위해 화성 네트를 독점하는 자이넬사가 있는 현실세계와 비지니스 네트와 판타지 네트, 더 나아가 뒷골목 네트와 같은 사이버공간을 왕래하며 사건의 핵심을 좁혀간다.

요약



3. 인물소개



■ 서지(サージ)

본명 : 서지 사딕즈
스탠드 조사관 (네트 에이전트)
성별 : 男
연령 : 22세
경력 : 전 연방우주군 블루메탈대 소속
사이버전투기능 : A 급
사격기능 : A 급
연속 다이브 가능시간 : 미지수



■ 에리카(エリカ)

본명 : 에리카 크레스필드
스탠드 조사관 (네트 에이전트)
성별 : 女
연령 : 20세
경력 : 불명
사이버정보 조작기능 : A 급
연속 다이브 가능시간 : 3550 분



■ 케리 (ケリー)

본명 : 케리 케인즈
스탠드 전속 오퍼레이터
성별 : 女
연령 : 24 세
사이버정보처리기능 : A 급
연속 다이브가능시간 : 2500 분
BC형 서버 파츠 등록



■ 앗슈 (アッシュ)

본명 : 앗슈케나지 산초
스탠드 전속연구원
성별 : 男
연령 : 24세
이학 박사, 사이버공학 석사, 정보공학 석사



■ 마리 (マリー)

본명 : 마리 로퍼
스탠드 전속 오퍼레이터
성별 : 女
연령 : 18세
사이버정보처리기능 : A 급
연속 다이브가능시간 : 2300 분
BC형 서버 파츠 등록



■ 메로디 (メロディ)

스탠드 전속 AI 오퍼레이터
등록넘버 : STAI-4622
AI 클래스: HIGH급 AI
프로그램 : 앗슈케나지 산초
시스템 : Dr. 마크노톤



■ 자이넬 사장

본명 : 벤겔 폰 자이넬
성별 : 男
연령 : 59세
거대기업 자이넬의 대표 총수
학생시절에 자이넬사를 창시하여 화성 유일의 대기업으로 이끌었다. 실업가이면서 또한 사이버 기술자이기도 하다.



■ 도나 (ドナ)

본명 : 해당인물 파일 없음
성별 : 女
연령 : 불명
상세불명



■ 마크노톤 박사 (マクノートン 博士)

본명 : 에이브라함 마크노톤
성별 : 男
연령 : 51세
제1급사이버범죄자 기소용의는 75건
'나이트 스톰', '스네이크 댄스' 등의 사이버 바이러스를 프로그램했다.
IQ 230, 18개의 학위를 취득한 과학자.
사이버공간(프로세싱 얼라이브), 인공지능, 유전자공학의 권위자. 'COLDIAK(콜디악) 이론'을 제창했다.



■ 스마일리 (スマイリー)

본명 : 갈버드 레그나드
스탠드 조사관 (네트 에이전트)
성별 : 男
연령 : 25세
경력 : 연방육군 특수작전부대 '13몽키즈'
연방우주군 용병부대 '블루 메탈'에 소속되어 있던 육탄전의 전문가
사이버전투기능 : A 급
사격기능 : 특 A 급
연속 다이브가능시간 : 4100 시간



■ 게일리

본명 : 볼프강 게일리
성별 : 男
연령 : 51 세
화성네트군 네트재해대책본부 책임자.
화성 육군특수부대 '포보스-7' 지휘관
화성네트군 특수기능개발연구소 소장을 거쳐 현재의 지위에 이르렀음.

POS 시스템 (Push Only System)

POS 시스템이란 새턴의 조종기에 있는 10개의 버튼에 처음부터 명령어가 배당되어 있어 '보다', '이야기하다.', '만지다', '이동' 등의 커맨드를 그때그때 선택할 필요없이 정해진 버튼을 누르기만 하면 그 커맨드가 선택되는 시스템이다. 더 나아가 그 버튼을 다시 누르면 커서가 그 명령어에 해당되는 대상물로 자동 이동되므로 매우 편리하다. 예를 들어 한 화면내에서 '보다'를 사용해서 조사해야 하는 부분이 텔레비전, 책상, 액자라면 '보다'가 배당되어 있는 Z버튼을 누를 때마다 커서가 텔레비전, 책상, 액자로 차례로 이동하게 된다. 이때 명령을 실행시키기 위해서는 커서를 대상물에 이동시킨 후 OK명령이 배당되어 있는 C버튼을 누르면 된다.

일반 화면에서의 명령어 배당

L 버튼 :	이동(MOVE). 통상의 이동시에 사용하는 버튼. 누를 때마다 이동가능한 장소를 자동으로 표시해준다.
X 버튼 :	이야기하다. 질문 등을 할 때 사용하는 버튼.
Y 버튼 :	만지다. 잡거나 건드려볼 때 사용하는 버튼.
Z 버튼 :	보다. 조사를 하거나 살펴볼 때 사용하는 버튼.
A 버튼 :	아이템. 아이템 박스를 여는 버튼. 연 후에는 문자 커맨드로 아이템을 선택.
B 버튼 :	취소 버튼. 커맨드를 취소할 때와 아이템 박스를 닫을 때 사용한다.
C 버튼 :	OK. 커맨드의 결정에 사용하는 버튼. 문자 커맨드를 결정할 때도 사용한다.
R 버튼 :	전화 사용. 비디오폰을 켜는 버튼. 이 버튼을 누르면 전원이 들어온다.
십자 키 :	문자의 커맨드 선택. 커서 이동에 사용된다.
스타트 :	옵션을 표시한다. 세이브나 환경설정 등을 행하는 시스템 화면을 불러낸다.

전투시스템 (HP, AP, 아이콘)

던전 내에서 적와 만나거나 보스 캐릭터가 출현하면 전투화면으로 변하게 된다. 전투시, 적으로부터의 공격은 리얼타임으로 행해진다. 전투는 적을 모두 물리치거나 도망을 치거나 플레이어의 HP가 0이 될 때까지 계속된다.

잠깐! 정신력(HP)과 액션 포인트(AP)에 대해

플레이어의 전투시의 HP와 AP는 화면 왼쪽위의 2개의 게이지로 표시된다.

HP : 플레이어의 정신력 (상대의 공격에 의해 데미지를 입는다.)을 표시한다. 0이 되면 플레이어의 패배. HP는 회복 아이템으로 회복할 수 있다.

AP : 플레이어 전투시의 액션 포인트. 플레이어는 공격이나 아이템 변경 등의 조작을 하는데 AP를 소비한다. AP가 부족하면 커맨드는 실행되지 않는다. AP는 전투중에 자동적으로 회복된다. 물론 아이템을 이용하여 회복할 수도 있다.

전투 커맨드 설명

- 전투 커맨드 역시 POS 시스템으로 명령어가 배당되어 있다. 여기서 각 행동에 사용되는 AP와 명령어 배당을 소개하겠다.

X 버튼 - 무기변경 (AP 3 감소). 무기의 장비를 변경하는 커맨드

Y 버튼 - 탄약변경 (AP 3 감소). 무기에 맞는 탄약을 선택하는 커맨드

Z 버튼 - 실드 (AP 4 감소). SHILED OPEN 이라고 표시된 후 적의 공격을 한번 막아준다.

A 버튼 - 아이템 (AP 5 감소). 체력 회복 아이템을 비롯 여러 무기를 사용하거나 소환신을 불러낼 수 있다.

B 버튼 - 취소 (AP소비없음). 각 커맨드를 취소한다.

C 버튼 - 공격 (AP 3 감소). 공격을 하는 커맨드

L 버튼 - 도주 (AP 전부감소). 도망을 시도하는 커맨드. 실패할 때도 있다.

R 버튼 - 어널라이저 (AP 소비없음). 적의 데이터를 표시한다.

십자 키 - 커서. 커맨드에서 커서를 움직이거나 공격시의 타겟의 위치를 결정한다.

잠깐! 잠깐! 보스 배틀시 약점을 찾아라.

바이러스에서 보스전은 일반 전투와 달리 애니메이션 전투로 행해진다. 물론 기본 원리는 일반 전투와 마찬가지지만 보스는 일반 적과는 달리 약점을 공격하지 않으면 소용이 없다. 또한 경우에 따라서는 그 보스에게 효과적인 무기를 사용해야 할 때도 있다. 약점을 찾아내도 그것이 시간에 따라 위치가 변화하는 경우도 있음에 주의하자. 이후 스토리 분석을 해나가면서 보스들의 약점에 대해서도 언급하도록 하겠다.

무기와 아이템의 구입

이 게임은 어드벤처 게임이지만 마치 RPG 게임과 같이 상점에서 무기와 아이템을 구입하는 방식을 취하고 있다(물론 내용상 아이템이나 무기를 얻을 수도 있다). 이 게임에서는 크라스터라는 돈의 단위가 사용되고 있다.

크라스터(クラスタ)란

- 크라스터는 기본적으로는 게임내에서 적을 쓰러뜨리거나 조사의 진행상황에 따라 얻을 수 있다. 플레이어가 가지고 있는 크라스터로 무기나 아이템을 구입할 수 있다.

무기 등의 매매

- 무기와 아이템을 사고파는 방법은 일반적인 RPG 게임과 마찬가지이다.

물건을 살 때는 '사다.(買う)' 팔 때는 '팔다(賣る)'를 택하도록 하자.

잠깐! 전화번호 모음

게임에 나오는 주요 전화번호를 모아보았다. 이중에는 스토리가 진행되지 않으면 사용해도 소용없는 번호도 있으므로 주의!

1. 시설
   - 스탠드(STAND) 본부 : 0110
   - 서지 자신의 넘버 : 0111
   - 스탠드(STAND) 정보검색 0104
   - 자이넬 사 : 2100
   - 사이버 형무소 : 6440
2. 상점
   - 인터 라이브러리 : 1106
   - 브레이드맨 서포트 : 2109
   - 오르골 : 4147
   - 페트 몸 : 3300
3. 개인
   - 비지니스 네트 매니저 : 3769
   - 세리 : 4411
   - 11-10 커크 : 2109

강염이 블루 메탈(Blue Metal)

게임은 주인공인 서지가 악몽에서 깨어나는 장면에서 시작된다. 서지는 원래 블루메탈이라는 군부대 소속이었으나 3개월전 네트 내에서 발생한 바이러스 몬스터와의 전투에서 블루메탈은 전멸당하고 서지 혼자만이 살아남았다. 그 후 서지는 매일매일 그 전투의 악몽에 시달리게 된 것이다. 하지만 서지는 자신의 동료와 블루메탈의 대장이자 자신의 친형인 레온이 아직 살아 있다고 믿고 사이버 조사관인 스탠드(STAND)의 조사관이 되었다. 그리고 지금부터 그의 모험은 시작된다.

우선 방안을 둘러보도록 하자. 그리고 방 왼쪽에 있는 책상 위의 파란색 포토디스크를 집어들어 책상 왼쪽 위에 놓인 장치를 이용하여 디스크 3장의 내용을 모두 살펴보도록 하자. 그 디스크 내에는 블루메탈에 관련된 내용들이 들어있다. 내용을 모두 살펴본 후 출구쪽으로 가면 스탠드의 사령관으로부터 통신이 들어온다. 통신을 하기 위해서는 오른쪽에 위치한 통신가능 TV를 조작하도록 하자.

통신화면에 나타난 스탠드의 사령관은 스코우(SCOW)라는 AI다. 그는 서지에게 출두명령을 내리고 주인공을 도와주기 위한 파트너가 곧 도착할 것이라고 이야기한다. 또한 인식카드(認識カード)를 잊지 말라고 한다. 인식카드는 책상위에 놓여있으며 카드를 집어들게 되면 곧 파트너가 도착하게 된다. 문으로 가 문옆의 장치를 조작하게 되면 화면상에 귀여운 여자가 나타나는데 그녀가 바로 서지의 파트너, 에리카다. 그러나 자신의 파트너가 여자라는 것을 인정하지 않는 서지는 그녀의 신분을 확인하기 위해

주요 아이템 소개

리폼25(リフォーム25)	정신력(HP)을 일정치 회복	일입탄(一粒弾)	쇼트건 전용의 강화탄
리폼100(リフォーム100)	정신력(HP) 전체 회복	피어싱 탄(ピアシング弾)	전자 피어싱 전용의 탄환
액세라25(アクセラ25)	AP의 회복이 빨라진다.	오토 봄(ネットボム)	수류탄 타입의 폭탄
액세라100(アクセラ100)	AP가 전부 회복된다.	크랏샤봄(クラッシャーボム)	수류탄 타입의 폭탄. 폭발력이 대단하다.
왁찐탄(ワクチン弾)	왁찐을 넣은 일반 탄환	오토 후랏슈(ネットフラッシュ)	적을 일정시간 움직이지 못하게 한다.
매그넘탄(マグナム弾)	왁찐을 넣은 강화탄		
구입탄(九粒弾)	쇼트건 전용의 탄환		

인물검색을 하고자 한다. 여기서 인물 검색은 인터폰 장치의 긴 세개의 버튼 중 가운데 버튼으로 한다. 인물 검색을 한 후에도 서지는 에리카에게 몇가지 물어본 후 문을 열어주도록 하자. 에리카에게 스코우(SCOW)로부터의 지시를 물어보면 그녀는 우선 뉴스를 보라고 한다. 방금 통신하는데 사용했던 TV를 다시 조작해 보면 뉴스가 나오는데 뉴스에서는 한 소녀가 사이버네트에서 실종되었다는 소식을 알리고 있다. 뉴스를 본 후 에리카와 실종자, 바이러스, 네트 등에 대해 이야기를 나눈 후 다이브 포인트로 향하게 된다.



이 소녀가 피트너? 그래도 나이는 20살이라네

무기를 지급받자!

스탠드 본부에 도착하게 되면 메로디라는 AI와 만나게 된다. 그녀와 대화를 나눈 후 더 이상 할말이 없어지면 A 버튼을 눌러 아이템을 살펴보도록 하자. 그러면 왼손 팔목에 있는 아이템 박스에 대해 메로디가 설명을 해준다. 그 아이템 박스에는 자신이 지니고 있는 아이템의 정보가 들어있으며 비디오폰으로써 현실세계와 연락을 취할 수도 있다.

잠깐! 비디오폰의 사용방법

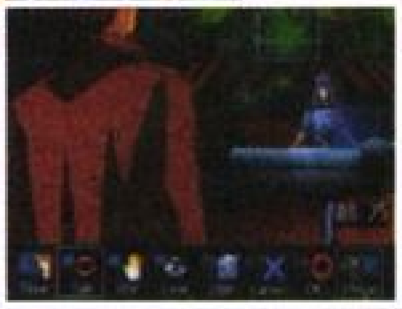
비디오폰을 쓸 때는 우선 R 버튼을 눌러 비디오폰의 전원을 켜도록 하자. 그 후 오른쪽의 콜(call) 버튼을 누르면 넘버입력모드로 들어가게 된다. 여기서 숫자를 입력한 후 오른 쪽 아래에 있는 □를 누르면 된다..

자주 쓰는 번호는 단축등록 입력모드에 입력시켜 둘 수 있다. 등록방법은 우선 왼쪽의 엔터(ENTER)를 누른 후 우선 등록번호를 0-9중에 고른 후 등록 전화번호를 입력한 후 □를 누른다. 예를 들어 1에다가 1234란 번호를 입력하면 *1이라고만 입력하면 1234와 연결이 된다.

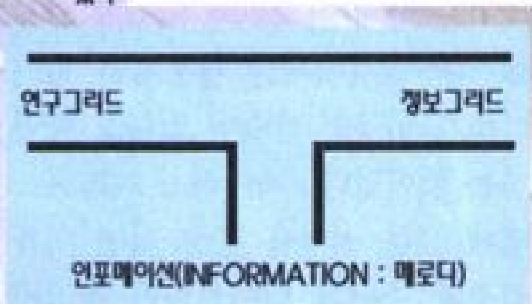
메로디는 우선 서지에게 서지의 정보를 점검하기 위해 시뮬레이션 훈련을 해야하는데 그 전에 우선 개인정보를 등록하고 무기를 받아 오라고 한다. 이때 정해진 시간내에 돌아오지 않으면 불이익이 있다고 하므로 재빨리 행동하도록 하자(여기서는 새턴의 시계 기능이 이용된다). 우선 우측에 있는 정보그리드로 가서 개인정보를 등록하도록 하자. 이곳에서는 두명의 오퍼레이터 중 자신의 취향에 맞는 오퍼레이터를 골라 이용할 수 있다. 개인정보를 등록하는데는 다소 시간이 걸리므로 이것저것 질문해 보기도 하고 화면내의 여러 장치들을 살펴보기도 하면서 시간을 보내면 등록이 끝나게 된다. 등록이 끝나면 연구그리드로 가서 무기를 지급받도록 하자. 무기를 지급받은 후 다시 메로디에게 가면 곧 시뮬레이션 훈련을 시작하게 된다.



정보그리드로 가서 개인정보를 등록



훈련이 끝난 후 연구그리드로 가면 무기를 받을 수 있다



훈련으로 랭크를 높이자!

처음 하는 훈련은 시뮬레이션 장소의 여기저기에 숨어있는 4개의 적부대를 전멸시키는 일이다. 내부구조는 비교적 단순하며 스타트 버튼으로 언제든지 지도를 살펴볼 수 있으므로 길을 잃을 염려는 없다. 모든 곳을 샅샅이 조사하면 적을 찾아내는 일은 어렵지 않을 것이다. 전투시 AP의 감소에 주의하도록 하자. AP와 HP는 한번의 전투가 끝나면 완전회복된다.



시뮬레이션 훈련 장면

잠깐! 시뮬레이션 훈련을 하면 서지의 랭크가 올라가고 사이버 네트 내에서의 화폐인 '크라스터'를 벌어들일 수 있다. 시뮬레이션 훈련방법은 앞서 말한 것과 동일하며 랭크가 올라갈수록 적부대의 수도 늘어나고 난이도도 높아진다. 특히 나중으로 가면 시뮬레이션 공간 내를 두세번 돌면서 조사해야 하는 경우도 생긴다. 랭크가 높아지면 물건을 싸게 살 수 있는 등 장점이 많으므로 훈련을 하여 랭크를 올리도록 하자. 덧붙여 훈련중에 사용한 아이템은 훈련후에 다시 원상복귀되므로 아이템을 풍족히 쓰도록 하자.

훈련을 마치면 서지의 랭크는 1이 된다. 이제 다시 연구그리드로 가자. 모니터를 보면 HP를 회복시켜주는 리폼25(リフォーム25)와 실드팩을 얻게 된다. 그리고 상점의 전화번호인 '1106'도 알게 된다. 그 후 앗슈에게 AI, 네트 등에 대해 여러 정보를 얻도록 하자. 그 후 정보그리드로 가서 바이러스에 대한 정보를 얻도록 하자. 스코우(SCOW)가 연락해 올 때까지 마리로부터 여러 정보를 얻자. 스코우(SCOW)로부터 연락이 오면 서지는 봉쇄되어 있는 히스토리 네트 출입허가를 받게 된다. 그 곳은 3개월전 블루메탈이 전멸당한 곳으로 현재도 매우 불안정한 상태로 바이러스의 출몰이 잦아 봉쇄되어 있다. 그러나 위험을 무릅쓰고 그곳으로 가는 서지. 에리카도 동행하게 된다. 히스토리 네트로 갈 수 있는 네트점프는 메로디가 있는 곳에 있다. 메로디에게 말을 건 후 점프(JUMP)를 택하게 되면 히스토리 네트로!



여기서 JUMP를 택하면! 히스토리 네트로!

- 그 전에 무기와 아이템을 점검하도록 하자. 물론 히스토리 네트 내에서도 물건 구입은 가능하다.

히스토리 네트

우선 인포메이션(INFORMATION) 위치로 가자. 그곳에는 부서져 있는 로봇이 있다. 우선 바이러스 감염여부를 판단하기 위해 아이템 중 어낼라이저(アナライザー)를 사용하자(사용방법은 아이템).

- 이후에도 각 장소마다 보이는 아이템들은 모두 어낼라이저로 스캐닝하는 습관을 기르도록 하자.

1. 우선 왼쪽의 피라밋으로 가자. 이 곳에는 여러가지 아이템들이 떠다니고 있다. 특히 네트봄(ネットボム)은 반드시 손에 넣도록 하자. 피라밋으로 가는 길은 끊어져 있으므로 주변을 살펴본 것으로 만족하고 돌아가도록 하자.



이것이 바로 피라밋

2. 위쪽의 모아이가 있는 곳에는 바이러스의 잔해가 떠다니고 있다. 이를 어낼라이저로 샘플링하도록 하자. 그리고 이곳에서도 피라밋에서와 마찬가지로 네트봄을 손에 넣도록 하자.



바이러스의 잔해를 어낼라이저로 샘플링하자

3. 오른쪽의 유적은 피라밋과 모아이에 비해서 조사할 영역이 많다. 우선 아래쪽과 오른쪽의 공간을 조사한 후 왼쪽의 공간을 조사하도록 하자. 이때 오른쪽의 공간

에는 탄창과 네트봄이 있는데 탄창을 먼저 얻도록 하자. 탄창이 꽉차 있다면 얻을 수 없을 것이다. 계속 유적을 조사하다보면 메로디로부터 생체반응이 있다는 연락을 받게 된다. 그 위치는 위쪽의 공간. 그 곳에서 블루메탈의 대원들이 있다는 희망에 서지는 동료들의 이름을 부르지만 그의 앞에 나타난 것은 바이러스에 의해 괴물로 변한 동료들이었다. 이 괴물은 감염 1의 보스로 약점이 왼쪽 가슴, 오른쪽 가슴, 맨 위의 붉은 부분으로 변해나간다. 네트봄은 나중을 위해 아끼도록 하고 회복아이템을 사용하며 물리치도록 하자.

감염 01 플레이 차트

- -서지의 방
- 침대 - 스탠드의 제복과 화성 지도를 본다.
- 책상 앞 - 포토디스크를 3개 모두 본다
- 현관 앞
- 책상 앞 - 인식카드를 찾는다.
- 현관 앞
- -다이브 포트에서 스탠드 본부로 다이브
- -스탠드 본부
- -히스토리 네트
- 인포메이션
- 각 방을 조사
- 유적 - 보스와 대결

감염02 자이넬(Zahinell)

감염 2가 시작되면 우선 연구그리드로 가서 버전업된 왁찐을 받도록 하자. 그리고 이쯤에서 랭크를 3정도로 만들어 놓는 것이 좋다.

새 왁찐을 받은 후에는 정보그리드로 가 오퍼레이터와 대화를 나누도록 하자. 이런 저런 이야기를 하다보면 익명의 정보통이 강제접속을 하여 "자이넬사 네트에 바이러스 잠복중. 어제의 실종사건과 관련.." 이라는 정보를 준다.

―어제의 실종사건이란 감염 1의 뉴스에 나온 실종사건을 뜻함. 오프닝에 나오는 한 소녀가 실종된 소녀임.

이 정보통의 신용성은 접어두고 어차피 자이넬사와 관련된 실종사건이므로 서지는 자이넬사를 직접 조사하기로 하고 연락번호 2100으로 회사로 전화하여 사장과 면회하기로 결정한다.

그 후 에리카와 함께 자이넬 사로 향하게 된다.

> **잠깐!** ―히스토리 네트에서의 조사는 끝났지만 여전히 그 곳으로 이동할 수는 있다. 돈을 모으기 위해서 히스토리 네트를 이용하는 것도 좋은 방법이다.

자이넬 사장을 만나라!

자이넬사에 도착하게 되면 우선 접수부에서 인식카드를 보이도록 하자. 그 후 이것저것 살펴보면서 조금 기다리면 인식카드 분석을 마친 후 왼쪽에 있는 엘리베이터를 탈 수 있게 된다.

엘리베이터에 타보면 사장실은 F층이라고 되어 있다. 하지만 층수를 누르는 장치에 F는 없고 숫자만 이 적혀있다. 여기서의 힌트는 컴퓨터가 사용하는 16진수의 F가 10진수로 몇인가 하는 점인데 '8, 9, A, B, C, D, E, F'.

사장실이 있는 층에 도착하면 우선 비서를 만나도록 하자. 비서를 만나면 인식카드를 보여주자. 그러면 사장이 지금 바쁘니 잠시만 기다려 달라고 말한다. 잠시 기다리면 사장실에 들어갈 수 있다. 사장실은 비서를 본 방향에서 오른쪽이다. 사장은 서지 일행에게 비호의적 태도를 보인다. 그는 자신의 회사의 컴퓨터인 NOA 9000의 성능을 확신하며 실종사건과 바이러스가 아무관계가 없다고 주장하는데 우선 사장에게 네트(ネット)에 대해 이야기하여 실종자가 생긴 판타지 네트에 들어갈 수 있는 허가를 받도록 하자. 그 외에 사장에게 여러 가지를 물어보지만 실종자와 관련된 정보 등에 대해서는 주임기술자인 하워드에게 직접 물어보라고 한다. 사장과의 대화가 끝나면 비서에게 가 하워드가 있는 컴퓨터실의 위치를 물어보도록 하자. 하워드는 6층에 있다고 한다. 또한 실종자가 마지막으로 남긴 메시지를 조사할 수 있는 트랜스포트의 위치는 C층에 있다고 한다. 우선은 컴퓨터실로 가 하워드를 만나도록 하자.



바이러스 사건과 관계가 없다고 말하는 자이넬 사장

단서를 찾기 위해 직접 다이브!

컴퓨터실에 도착하면 우선 하워드에게 인식카드를 보여주자(항상 새로운 인물을 만나면 인식카드를 보여주는 습관을 기르자). 그와 이야기를 해보면 그는 소녀가 실종된 판타지 네트는 바이러스와 전혀 관계없다고 주장한다. 그는 자이넬사의 네트는 바이러스 격리 시스템에 의해 완벽하게 보호되고 있기 때문에 바이러스가 나타날 수 없다고 한다. 바이러스 격리 시스템은 바이러스 감염자는 발병직전 급작스런 번이와 증식 때문에 마더컴퓨터와 접속하는 횟수가 급격히 많아지므로 이를 이용해 바이러스 발병 직전에 감염자를 색출할 수 있는 시스템이다. 그런데 실종된 소녀는 이 시스템에 검색되지 않았기 때문에 자이넬사에서는 실종자와 바이러스가 아무런 관련이 없다고 확신하는 것이었다. 바이러스 격리시스템에 대한 설명을 듣고 나면 이제 실종된 소녀가 다이브하기 직전에 남긴 메시지를 조사하기 위해 트랜스포트로 이동하도록 하자. 트랜스포트는 C층에 있으므로 아까와 마찬가지 방법으로 층수를 입력하면 된다. 트랜스포트의 담당기사인 머피는 상당한 미모를 갖춘 여성이다. 그녀에게 몇가지 물어본 후 그녀 뒤쪽에 있는 트랜서를 조사하자. 실종되었다고는 하지만 그것은 사이버 네트에서 실종된 것이기 때문에 소녀의 육체는 트랜서 안에 그대로 있다. 그녀가 다이브하기 전에 남긴 메시지를 조사하려면 트랜서의 문에 달려있는 모니터를 조작하면 된다. 소녀가 남긴 메시지는 별다른 내용이 없다. 자신의 인식코드를 말하고 여자 검사의 시나리오로 숲과 호수를 배경으로 한 곳으로 가겠다는 말 정도. 결국 아무런 단서를 잡지 못한 서지 일행은 단서를 찾기 위해 직접 다이브하기로 결정한다. 다만 자이넬회사에서는 현재 다이브할 수 없으므로 일단 본부로 돌아가도록 하자.

> **잠깐! 중요 용어 정리**
>
> 다이브(Dive) : 사이버 공간에 몰입하는 것. 네트 이용자는 '다이버'라고 불린다.
>
> 라이즈(Rise) : 사이버 공간에서 이탈하여 현실세계로 돌아오는 일.
>
> 트랜서(Transer) : 사이버 공간으로 다이브하기 위해 사용되는 변환장치.
>
> NOA9000 : 자이넬사의 마더컴퓨터. 본사 빌딩의 대부분을 차지할 정도로 거대하다.

본부로 돌아온 서지. 자이넬사의 네트는 판타지 네트(ファンタジーネット), 컬처 네트(カルチャーネット), 비지니스 네트(ビジネスネット) 등 3가지이다. 그런데 현재 판타지 네트는 봉쇄 중이므로 우선 컬처 네트와 비지니스 네트를 조사하도록 하자.

컬쳐 네트

컬쳐 네트는 도서관과 같은 구조를 하고 있다. 그리고 그 내부에 검색대같은 것이 곳곳에 놓여있는데 그 검색대를 통해 여러사람을 만나볼 수 있다. 안에 여러 장치가 놓여있는데 그곳을 통해서 여러 사람을 만날 수 있다.



이곳이 컬처네트

컬처 네트의 네트 매니저는 네트 봉쇄관리는 비지니스 네트의 매니저가 담당하고 있다면서 판타지 네트로 들어가려면 우선 비지니스 네트로 가보라고 한다. 그리고 이 곳의 네트 매니저로부터 실종자가 있던 지역을 알 수 있다.

비지니스 네트

컬처 네트에 도착하면 우선 인포메이션으로 가자. 그곳에서는 네트매니저는 서비스센터에 있으나 지금은 매우 혼잡하므로 다른 곳을 돌아다니고 있으면 연락을 주겠다고 한다. 우선은 게스트 룸으로 가보자. 그곳에는 매우 거만한 VIP가 있는데 몇마디 대화를 나눈 후 프레젠테이션룸 A로 가도록 하자. 프레젠테이션룸 A에서는 불안정해진 다이버를 치료하는 항체유도기와 방호복을 전시해놓고 있다. 항체유도기와 방호복을 구경해두도록 하자. 그 후 프레젠테이션룸 B로 가보면 모델들이 패션쇼를 하고 있다. 특히 서지는 우측의 모델을 이전에 본 적이 있는 듯한 느낌을 받는데... 두 모델과 이야기해 두도록 하자. 프레젠테이션 룸에서는 우측으로도 이동할 수 있으므로 주의하도록 하자.

판타지 네트로!


컬처 네트의 비지니스 네트. 어느쪽을 언제가도 결과는 마찬가지다

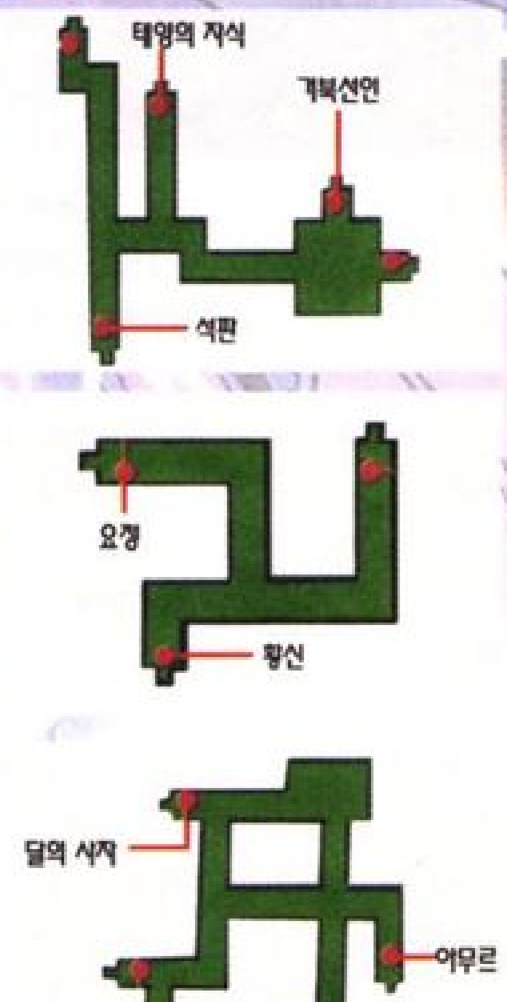

프레젠테이션룸 B로 가보면 모델들이 패션쇼를 하고 있다

이제 미팅룸A로 가보자. 그곳에서는 화성지구화계획에 대한 회의를 하고 있다. 우측에 서있는 사람의 발표를 들어본 후 미팅룸B로 향하자. 그 곳에서는 항체유도기에 대한 회의가 진행중이다. 역시 회의내용을 들어본 후 다시 인포메이션으로 가보면 이제 서비스룸으로 가도 좋다고 한다. 이제 서비스부스의 오피스로 가보자. 그런데 그곳에 있어야할 네트매니저는 무책임하게도 근무시간이 끝나서 라이즈해 버렸다고 한다. 보조매니저와 대화를 나누면 스탠드본부를 통해 네트매니저와 연락을 해준다(그전에 그녀에게 신분증을 제시하자). 뚜뚜하는 소리가 들리면 R을 눌러 비디오폰을 켜보자. 그러면 오퍼레이터가 네트매니저의 번호는 3769라고 알려준다.

이제 네트매니저에게 전화를 걸면 판타지 네트의 봉쇄를 해제해준다. 그런데 판타지 네트는 매우 광대해서 지도 없이는 미아가 되기 십상이라며 지도를 구해야 한다고 한다. 지도는 네트매니저와의 연락을 끊은 후 보조매니저에게 네트에 대한 말을 걸면 얻을 수 있다.


판타지 네트로 점프

잠깐! 비지니스 네트의 네트 매니저 시파는 매우 매력적인 여성이다. 그런데 이 여성에게 전화를 거는 시간대에 따라 그녀의 복장이 달라지기도 한다. 한번 서로 다른 시간대에 전화를 걸어보도록 하자.

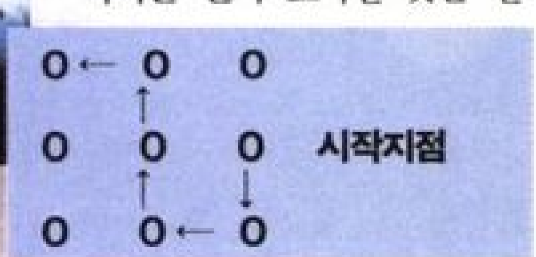


이제 드디어 판타지 네트로 향하게 된다!

판타지 네트

판타지 네트에 도착하면 토끼복장을 한 아므루라는 소녀가 나타난다. 자칭 길안내자라고 한다. 에리카가 아무르에게 실종된 소녀의 위치가 마지막으로 확인된 성스러운 호수가 어디있는지 묻지만 아므루는 우선 떠있는 섬(浮き島)으로 가보라고 한다. 떠있는 섬과 떠있는 섬 사이에는 다리가 없지만 보이지 않는 다리로 연결되어 있다. 다만 다리가 없는 곳도 있어 떨어지게 되면 다시 처음부터 시작해야 한다. 건너는 경로는 다음과 같다. 스타트 버튼으로 지도를 확인해가며 건너기 바란다.

다리를 건너 도착한 곳은 한




길안내자 아므루. 장난기가 넘쳐흐른다

폭포 앞. 이곳저곳 잘 살펴보면 바로 옆에는 한 계단이 있고 폭포 뒤쪽과 옆에 동굴이 있다. 주위를 잘 살펴본 후 우선 폭포 뒤쪽의 동굴에 가보도록 한다. 동굴안에 들어서면 누군가의 목소리가 들려오지만 어디서 들려오는 지 알 수가 없다. 우선 주위를 샅샅이 조사해보기도 하고 건드려도 보다보면 위쪽의 작은 조각상이 목소리의 주인공임을 알 수 있다. 그는 실종된 소녀가 저주에 걸렸다고 하며 둘에게 어서 돌아가라고 한다. 그에게 성스러운 호수의 위치를 물어보면 아까 폭포에 들어오기 전에 보인 계단 위쪽에 있는 샘이 바로 성스러운 호수라고 한다. 비록 겉보기는 작지만 그 속은 넓고 깊다고 한다.

우선은 이 정도만 이야기 하고 동굴을 나오도록 하자.

이제 폭포 오른쪽의 동굴로 가보자. 이 곳은 길이 다소 복잡하니 지도를 참조하도록 한다. 우선 동굴에 들어서면 석판이 있는 방으로 가도록 하자. 그 방에 있는 석판에는 "태양의 자식(太陽の子), 대지의 눈물(大地の涙), 은의 무대(銀の舞臺)가 삼위일체가 되면 달의 사자가 내려온다."고 적혀있다. 이제 이 방을 나와 불이 있는 방으로 가보자. 이 방 한가운데에는 뜨겁지 않은 불이 놓여있다. 이 불이 아까 석판에 적혀있던 '태양의 자식'인 것이다. 우선 이 불을 손에 넣도록 하자.

거북선인을 만나러...

이제 거북선인이 있는 방으로 가보자. 그는 아까 폭포뒤쪽에서 서지일행이 만난자가 현룡(賢龍)이며 그가 딸인 수려(水麗)가 성스러운 호수에서 돌아오지 않은 이후 마음을 닫아버렸다고 한다. 그리고 달의 사자라면 여검사와 수려에 대해 알지도 모른다고 한다. 그런데 거북선인을 보면 뭔가가 부족하다. 그렇다. 바로 거북등껍질이 없다. 거북선인은 거북껍질을 아무르가 가져가 버려 기침으로 고생하고 있다고 하며 그것을 좀 되찾아달라고 한다. 거북선인은 껍질을 되찾아주면 수려로부터 받은 오카리나를 주겠다고 한다. 이제 이 방에서 나와 달의 사자가 있는 방으로 가보자. 그 방에 들어가보면 은처럼 맑은 수면위로 밝은 달이 떠있다. 이 곳에 아까 얻은 불을 사용하면 달의 사자가 나타난다. 그녀는 성스러운 호수에 가려면 여러 장비가 필요하며 그에 대해서는 현룡이 잘 알고 있다고 말한다. 그리고 그녀는 도움이 될거라면서 오카리나를 연주하는데 필요한 악보봉(樂譜 棒)을 준다. 이제 거북껍질을 찾기 위해 아무르가 있는 방으로 가자. 아무르는 거북껍질은 좀처럼 주려 하지 않는다. 그러더니 갑자기 싸움을 걸어온다. 우선은 수수께끼를 내는데 그 내용은 다음과 같다.

정답을 맞추면 이제 정말로 싸우

"고양이와 너구리와 개가 각각 20개의 보석을 가지고 있었습니다. 고양이는 개에게 10개의 보석을 선물했습니다. 너구리는 개에게 지금 개가 가지고 있는 보석의 절반을 선물했습니다. 감격한 개는 고양이와 너구리가 가지고 있는 보석을 합친 수 만큼을 고양이와 너구리 양쪽에게 선물했습니다. 치사한 너구리는 아무도 보지 않는 사이 지금 가지고 있는 보석과 같은 수만큼의 나뭇잎을 보석으로 변화시켰습니다. 그리고 너구리는 30개의 보석을 고양이에게 선물했습니다. 그러나 고양이는 나중에 12개의 보석이 나뭇잎으로 변한 것을 알았습니다. 너구리가 지금 가지고 있는 진짜 보석은 몇개입니까?"

"2개"

게 된다. 아무르는 쉽게 물리칠 수 있지만 아무르가 쓰러진 직후 아무르와 한편인 황신(荒神)에게 서지는 일격에 당해버린다. 일단 후퇴하는 서지.

일단 동굴에서 나와 이번에는 폭포 왼쪽에 있는 동굴에 들어가도록 하자.

제어기를 얻어라!



그 곳에서 높은 대지로 가면 나무안에서 요정이 자고 있다. 요정을 깨우기 위해서는 아까 달의 사신을 부르고 남은 불을 사용하면 된다. 깨어나더라도 대답이 시원찮으므로 몇번 말을 걸어본 후 한번 더 불을 사용하도록 하자. 요정은 성스러운 호수에 괴물같은 것이 있다고 한다. 그리고는 서지에게 악보봉을 하나 주며 아무르도 하나 가지고 있다고 알려준다. 요정에게 아무르가 데리고 있는 황신에 대해 물어보면 아무르가 휴식의 근원에 있는 제어기를 복제해 사용하기 때문에 황신을 조종할 수 있는 것이라며 서지에게 진짜 제어기를 손에 넣으라고 한다. 그 제어기를 얻기 위해서는 떠있는 암석이 있는 곳에서 주문을 외워야 한다고 한다. 그 주문은 바로 '당변목(唐變木)'이지만 요정이 손을 써 서지와 에리카의 기억속에서 주문을 지워버리고 만다.

이제 휴식의 근원으로 가 황신을 만나도록 하자. 황신은 여러가지를 묻는데 제대로 대답하지 못하면 문밖으로 내쫓기고 만다. 대답은 모두 YES를 택하도록 하자. 그리고 나서 돌들을 살펴보지만 주문을 기억하지 못하므로 어쩔도리가 없다. 그러나 둘이서 서로 다투다가 우연히 주문을 말하게 되 제어기를 손에 넣을 수 있다.

성스러운 호수로!

잠깐! 이제 전투시에 아이템으로 소환만을 사용하면 황신을 소환하여 적과 싸우게 할 수 있다. 다만 황신은 크라스터를 먹이로 삼기 때문에 크라스터가 소비된다는 단점이 있긴 하지만... 황신 외에도 앞서 소개한 전화번호 중 페트룸에 전화를 걸어 애완동물을 키워 소환할 수도 있으니 시도해보는 것도 좋을 것이다.

이제 다시 아무르에게 가도록 하자. 이번에는 가볍게 아무르를 이긴 후 거북껍질과 악보봉을 손에 넣자. 거북껍질을 손에 넣었으면 거북선인에게 가서 오카리나와 교환하도록 하자. 이제 다시 현룡에게 가보자. 우선 현룡에게 말을 걸어 또 하나의 악보봉을 얻도록 하자. 이로써 악보봉은 모두 4개가 되었다. 이제 아이템에서 오카리나를 선택하여 연주를 하도록 하자. 연주를 하려면 빨강, 파랑, 분홍, 자주 이렇게 4가지 색깔의 악보봉을 조합해서 오카리나에 난 4개의 구멍에 조합해서 넣어야 하는데 왼쪽부터 빨강, 분홍, 파랑, 자주의 순서로 꽂으면 된다. 이제 음악을 연주해주면 현룡은 서지의 질문에 답변을 해준다. 그는 실종된 소녀가 호수의 괴물에게 잡혀먹혔다고 한다. 그 괴물은 정해진 형체가 없이 계속 변하는 괴물이다. 그렇다면 역시 바이러스 몬스터! 그리고 그는 성스러운 호수로 가는데 필요한 산소통 3개를 준다. 산소통을 얻었으니 이제 성스러운 호수로 가자.



산소통을 얻었다

보스는 바로 실종된 소녀

산소통은 3개. 성스러운 호수는 길이가 다른 여러 길로 구성되어 용량이 다른 3개의 산소통을 잘 조합해서 사용해야만 목적지에 도착할 수 있다. 사용순서는 11분 산소통, 17분 산소통, 16분 산소통이다. 산소통이 더 없으므로 여기서는 서지 혼자서 가게 된다. 물에 뛰어들기 위해서는 수면을 선택(use)하면 된다. 산소통을 사용하는데 주의할 점은 뒤로 돌아서는데도 산소가 사용된다는 점이다. 산소의 낭비를 최소화하도록 하자.

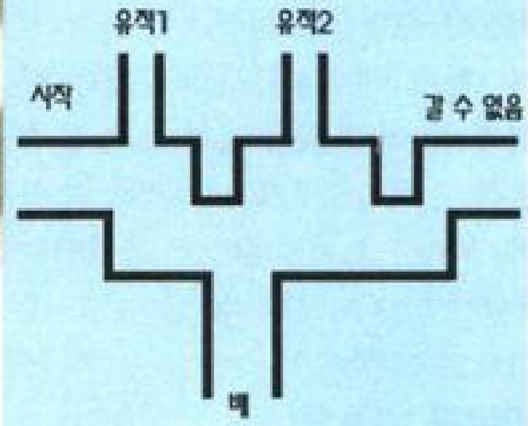


산소통의 적절한 사용이 관건

우선 11분 산소통을 이용하여 가장 가까운 유적1로 가자. 그곳에는 열리지 않는 방 하나와 아무것도 없는 방이 있을 뿐이다. 아무것도 없는 방에서 17분 산소통을 장비한 다시 물속으로 나오도록 하자. 이제 침몰선으로 가자. 이곳 역시 아무것도 없다. 이곳에서 16분 산소통을 장비한 후 유적 2로 가도록 하자. 그곳은 왼쪽방은 잠겨서 열리지 않고 오른쪽방 바닥에는 열쇠가 한개 있다. 이 열쇠는 유적1의 잠긴문을 여는데 사용된다. 이제 일단 이곳에서 점프(JUMP)를 통해 밖으로 나가도록 하자. 그러면 산소통은 다시 사용할 수 있게 된다. 다시금 11분 산소통을 장비하고 유적1로 가도록 하자. 그곳에서 아까 열리지 않았던 문을 열쇠를 이용하여 열도록 하자. 이 방의 왼쪽을 조사해 보면 역시 열쇠를 얻을 수 있다. 이 열쇠로 유적2의 문을 열도록 하자. 요령은 아까와 마찬가지로 17분 산소통을 장착한 후 침몰선으로 갔다가 16분 산소통을 장착하고 유적2로 간다. 이제 유적2의 잠겨있던 방에 들어가면 보스가 출현한다. 보스는 바로 실종된 소녀. 역시 바이러스에 감염된 것이었다. 약점은 처음엔 여성의 가슴, 그 후는 왼쪽 어깨의 물고기의 입, 그 다음은 물고기의 이마다.

산소통 사용법 요약

11분 산소통 장비 ➡ 유적 1 로
17분 산소통 장비 ➡ 침몰선으로
16분 산소통 장비 ➡ 유적 2 로
➡ JUMP





열쇠를 얻었다

보스를 물리치면 소녀는 원래의 모습으로 돌아오게 된다. 기적적으로 치료가능성도 남아 있어 에리카는 응급처치를 한 후 본부로 전송시키려 한다. 그 순간 갑자기 네트아미가 등장하여 소녀를 소거시켜 버린다. 서지와 에리카는 분노하지만 네트아미의 지휘관, 게일리는 네트의 비상상황하에 위험을 제거했다는 이유를 댄다. 메로디가 나타나 게일리에게 반박하지만 게일리는 눈 하나 깜빡하지 않은 채 오히려 서지 일행을 위협하고는 사라진다. 허탈해하는 것도 한순간 비

지니스 네트에 바이러스 몬스터가 나타났다는 연락을 받고 급히 비지니스 네트로 향하는 서지.

비지니스 네트

- 이 곳은 바이러스몬스터에 의해 철저히 파괴되어 있다. 모든 방을 돌아다니면서 모든 인물을(사람, AI, AIS에 관계없이) 어낼라이저를 자주 사용하도록하자.

우선 프레젠테이션룸 A로 향하자. 이 곳에는 네트아미에 의해 많은 사람이 격리되어 있다. 사람들의 말에 따르면 붉은 몬스터가 나타났는데 매우 강해보였다고 한다. 또한 그 몬스터는 허름한 옷을 입은 흑인과 함께 있었다고 한다. 이제 프레젠테이션룸 B로 가보자. 그곳에는 한명의 모델이 사망해 있고 또 한명의 모델은 상처를 입었다. 사망한 모델을 살펴보기 위해서는 어낼라이저를 사용하도록 하자. 모델들을 살펴봐도 별달리 도울 방법이 없으니 우선 다른 곳으로 향하도록 하자.



부상당한 모델, 구할 수 없을까?

형의 흔적이...

이번엔 미팅룸 A로 가보자. 그 곳은 바이러스 몬스터에 의해 엉망진창이 되어있다. 이곳에서 어낼라이저로 부서진 에이스를 살펴본 후 미팅룸 B로 가보자.

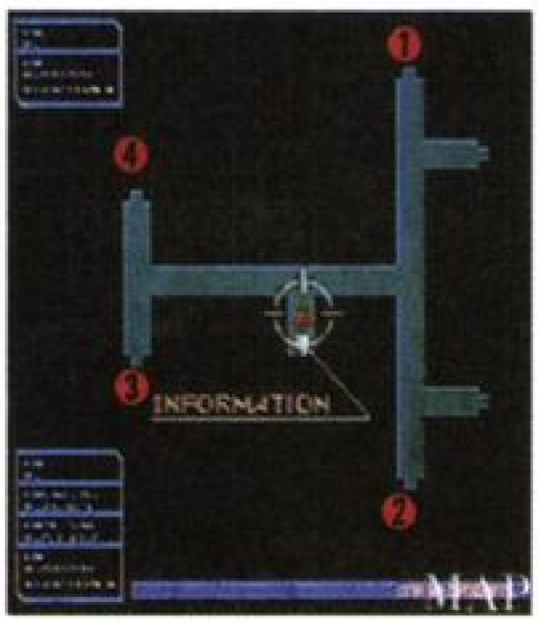


에이스(AIS)는 네트 아미 소속 AI병사를 말한다

미팅룸 B에는 부상당한 학자가 한명 구속되어 있다. 그는 이 곳에 나타난 바이러스 몬스터는 '레드 크로우'라는 녀석이라고 한다. 그 녀석은 다른 몬스터와는 비교할 수 없을 정도로 강하다. 이 곳을 나오면 오피스로 향하도록 하자. 다행히 오피스는 아무런 피해가 없는 듯하다. 이제 맞은편의 게스트 룸으로 가보자. 게스트룸에 가보면 이곳에 있던 VIP가 부상을 입었고 그의 보디가드 AI가 파괴되어 있다. 보디가드 AI는 두번 어낼라이즈하도록 하자. 보디가드AI에게는 전투기록이 남아있는데 이 기록은 정말 놀랄만한 것이었다. 더블링포 53발 명중. 완찐탄2.1a 116발 명중. 너클타격 28발 명중. 적 장비 병기- 불명. 적손상도예측 0.02%. 적장갑강도예측-불명. 게스트룸 바닥에는 몬스터의 탄창이 남아있다. 그런데 그 탄창은 서지의 형이 사용하던 특이한 탄창과 비슷하게 보인다. 설마!

부상자들을 치료

이제 다시 프레젠테이션룸 A로 가보자. 그곳에는 게일리가 와 있다. 그는 현재 비지니스네트가 불안정화되었기 때문에 완전초기화를 해야한다고 한다. 불안정화의 요인은 부상자들이 바이러스에 감염되었기때문이다. 이전에 어낼라이저로 검색되지 않은 것은 바이러스가 변종되었기 때문인 듯하다. 어쨌거나 완전초기화를 하면 무고한 사람들이 죽게되므로 그냥 보고 있을 수 없다. 이전에 이곳에서 전시되었던 항체유도기를 이용하여 사람들을 치료하기로 한 서지. 프레젠테이션룸에 떠다니던 항체유도기는 파손되어 사용이 불가능하다. 바닥에 부서져 있는 방호복을 뒤져보면 그 밑에 또 한대의 항체유도기가 있다. 그것을 들고 프레젠테이션룸

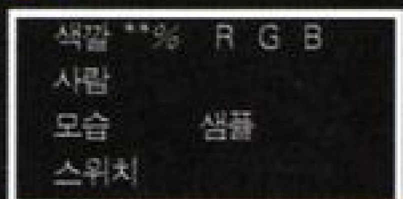


B, 미팅룸 B, 게스트룸에 있는 부상자들을 치료하도록 하자.



항상 어낼라이저를 사용하자

잠깐! 항체유도기의 사용법



우선 사람모습은 감염된 부위를 나타낸다. 하지만 실제 항체유도기 조작에는 별 영향을 안주므로 신경쓰지 말자. 다만 몸 전체가 감염되면 곤란하다. 일단 왼쪽 위의 색깔을 살펴보자. 그것이 바로 우리가 만들어야할 색깔이다. 이제 오른쪽의 R, G, B 세가지 색을 조합하면 아래쪽의 샘플에 색깔이 만들어진다. 일단 이 두가지 색깔을 같은색으로 만들자. 두가지 색깔이 같아지면 샘플색의 아래쪽에 있는 스위치를 왼쪽위의 ** %라고 적힌만큼 이동시키도록 하자. 예를 들어 20%라고 적혀있으면 스위치를 20%만큼 올려주면 된다. 이 작업이 모두 끝나면 스위치를 눌러 환자에게 주입하도록 하자. 색깔이나 용량이 틀리게 되면 환자가 더 악화가 되는 수가 있으니 주의하자. 환자는 앞서 말했듯이 프레젠테이션룸 B, 미팅룸 B, 게스트룸 에 각각 1명씩 총 3명이 있다.

부상자들을 모두 치료하고 다시 게일리를 만나지만 여전히 네트는 불안정하여 완전초기화의 여지가 남아있다. 이는 어딘가에 아직 불안정 요인이 있기때문이다. 다시 한번 네트 내를 샅샅이 조사해보자. 오피스에 가보면 에이스가 하나 있는데 말을 걸어보면 다소 이상하다. 방을 샅샅이 조사하고 에이스에게 계속 말을 걸다보면 갑자기 폭주하기 시작한다. 그러다 전투화면으로 넘어가게 되면 즉시 머리를 파괴하도록 하자. 에이스가 쓰러지면 서지는 안심하지만 그 순간 에이스가 다시 한번 공격해온다. 그순간 에이스를 파괴한 총탄. 바로 서지의 블루메탈 당시의 옛 동료, 스마일리다. 그가 바로 구식 옷을 입은 흑인인데, 그 역시 스탠드 소속으로 그는 레드 크로우를 쫓고 있다고 한다. 그렇기 때문에 계속 레드크로우와 함께 발견된 것이었다. 그는 서지에게 다소 적대감을 가지고 있는지 섣부른 참견은 하지말라는 비웃음을 남기고는 라이즈해 버린다. AIS를 파괴해 다행히 네트는 다시금 안정을 되찾고 완전초기화는 해제된다. 게일리는 자존심이 상했는지 라이즈해버린다. 잠시 에리카는 AIS가 폭주한 원인을 생각해 보는데, 가장 유력한 가능성은 레드크로우가 AIS를 조작했다는 가설이지만... 대체 바이러스를 만들어낸 범인의 목적은 무엇일까? 네트의 소멸인지, 자이넬사에 대한 도전인지. 사건은 갈수록 미궁에 빠져든다.



폭주하는 AIS

감염 02 플로우 차트

- **스탠드 본부**
  - 연구그리드
  - 정보그리드 - 자이넬 사에 비디오폰으로 전화를 건다.
- **주차장에서 차량에 탑승**
  - 접수부
  - 엘리베이터
  - 비서실
  - 사장실
  - 컴퓨터 실
  - 다이브 포트 - 소녀를 조사
- **컬쳐 네트**
  - 인포메이션
  - 네트 매니저와 대화
- **비지니스 네트**
  - 인포메이션
  - 게스트룸

프레젠테이션룸 A -전시물을 본다.

프레젠테이션룸 B

미팅룸 A

미팅룸 B

인포메이션

오피스 - 매니저에게 전화를 건다.

-판타지 네트

앞의 내용 참조

-비지니스 네트

프레젠테이션룸 A

프레젠테이션룸 B

미팅룸 A

미팅룸 B

오피스

게스트룸

프레젠테이션룸 A - 방호복 아래를 조사한다.

프레젠테이션룸 B

미팅룸 B

게스트룸

프레젠테이션룸 A

오피스

감염03 바이올릿(Violet)

스탠드 본부로 돌아온 서지와 에리카는 일단 연구그리드로 가 앗슈를 만난다. 앗슈는 자이넬사의 바이러스 격리 시스템에 치명적 결함이 있다는 것을 알려준다. 바이러스 감염자는 정보의 갑작스런 증가로 마더컴퓨터와의 접속회수가 급격히 늘어나는 것이 사실이지만 일단 감염정도가 어느정도 지나면 다시 안정화되기 때문에 이미 감염되어 안정기에 들어선 후 네트에 침입하게 되면 소용이 없는 것이었다. 앗슈와 계속 대화를 나누면 와찐을 광범위하게 발사할 수 있는 새로운 무기인 샷건(ショットガン)과 버전 4.9d의 와찐을 준다.



앗슈에게서 새로운 무기를 받자

바이러스 사건의 중요인물은 마크노톤 박사

정보그리드로 가서 오퍼레이터와 이야기를 나누자. 우선 스마일리에 대한 이야기를 나누게 되고 비지니스 네트의 게스트룸에서 발견한 레드크로우의 탄창에 대해 조사하게 된다. 그 탄창은 블루메탈에서 사용하던 전자피어싱의 탄창과 매우 흡사함을 알게 된다.

그러던 와중 스코우(SCOW)로부터 연락이 오게 된다. 스코우(SCOW)는 지난번 자이넬사에 대한 정보를 흘려주었던 '정보통'에 대해 조사하라는 지시를 내린다. 그 지시를 받은 직후 정보통으로부터 "바이러스 사건의 중요인물은 마크노톤 박사다."라는 정보가 온다. 이번에는 지난번과 달리 노이즈를 집어넣은 음성으로 정보가 왔기 때문에 정보통에 대한 정보를 얻기 위해 필터를 이용하여 원래의 목소리를 찾아내기로 한다.

필터의 조작방법은 세단계로 나뉜 목소리를 각각 a, b, c, d, e 다섯개의 필터로 걸러내는 것인데 플레이할 때마다 랜덤하게 선택해야하는 필터가 바뀌게 된다. 잡음을 골라내는 요령은 다음과 같다. 화면에 나타난 음성 데이터는 위쪽이 녹음된 음성이고 아래쪽이 걸러낸 음성이다. 일단 a, b, c, d, e는 세단계 통틀어서 각각 한 번씩만 사용할 수 있다. 필터가 올바르게 선택된 부분은 매끄러운 곡선으로 나타나면서 목소리가 맑게 나타난다. 따라서 일단 맑게 목소리가 나타난 부분의 필터는 결정한 후 잡음이 걸러지지 않은 부분의 필터를 바꿔가며 세단계를 모두 걸러가는 것이 요령이다. 예를 들어 각 세단계를 각각 a, b, c 로 걸러냈는데 두 번째 단계만 매끄러운 곡선으로 나타났다면 일단 두 번째 단계는 b로 결정한 채 첫 번째와 세 번째단계만을 a, c, d, e 네 개 중 선택해나가는 요령이다. 목소리를 걸러보면 젊은 여성의 목소리임을 알 수 있다. 오퍼레이터는 그 음성에 원래 섞여들어간 잡음을 이용하여 바이올렛이 사용한 장비를 알아낸 후 정보가 온 시간에 사용한 장비를 조사하여 바이올렛의 음성이 위성콜로니, 레므리아(レムリア)로부터 왔음을 알아낸다. 우연의 일치인지 레므리아에는 정보통이 알려준 마크노톤 박사가 수감되어 있다. 마크노톤박사는 천재적 과학자로 사이버 네트, 인공지능, 유전공학의 권위자이면서 또한 화성에서 가장 유명한 범죄자이다. 마크노톤박사와의 면회를 신청한 서지와 에리카는 일단 레므리아에 가기로 한다.



마크노톤 박사와의 면회

뒷골목 네트와 연결된 트랜서를 찾아

레므리아에 도착하면 우선 마크노톤 박사와 면회하기 위해 다이브 포트로 가야한다. 레므리아는 알파 에리어와 베타 에리어의 이중구조로 되어 있는데 다이브 포트는 알파 에리어에 있다. 알파 에리어는 엘리베이터를 이용하여 갈 수 있다. 알파 에리어는 2층에 있다. 2층에 도착하면 여기 소개한 지도를 참조하면서 다이브 포트로 향하자. 다이브 포트는 일반용과 특별용이 있는데 서지와 에리카가 가는 곳은 특별용이다. 특별용은 왼쪽에 있다. 그곳에 들어가기전에 지문검사와 망막 검사가 행해진다. 안쪽으로 들어가면 두개의 모니터가 보인다. 먼저 가까운 쪽의 모니터에 손을 대면 앗슈가 나타나고 먼쪽의 모니터에 손을 대면 마크노톤 박사가 나타난다. 박사와 대화를 나눠보면 그는 마치 현재의 바이러스 사건을 즐기고 있는 듯하다. 그는 자신의 이름을 댄 정보통이라면 아마도 뒷골목 네트에 존재하는 정보통일 것이라고 이야기한다. 이제 그와의 면회가 끝나면 이 레므리아의 어딘가에 존재하는 뒷골목 네트와 연결된 트랜서를 찾아나서자.



이곳의 엘리베이터는 터치판넬식이다



우선 주거지역으로 가서 그곳의 주민들과 만나보자. 주거지역 2층에 있는 상점의 여주인은 서지에게 '광디스크(光ディスク)'를 준다. 그리고 그곳의 여러 방을 다니다보면 한 통로에 곰이 한마리 앉아있어 지나갈 수 없는 곳이 있다. 주거지역은 그정도로 돌아본 후 이제 보안실로 가보자. 보안실의 경관은 베타 에리어로 가는데 터무니 없는 돈을 요구한다. 결국 다른 방법을 찾기로 한 서지. 이번엔 창고로 가보도록 하자. 창고에 있는 관리인은 그다지 일행과 이야기를 나누고 싶지 않은 듯한 모양이다. 일단 이곳에서 나와 정비실로 가보도록 하자. 정비실에 가 그곳의 노인에게 베타에리어로 가는 방법을 물으면 갑자기 자신이 가장 좋아하는 수는 5621이라는 말을 한다. 이제 엘리베이터로 가보자. 엘리베이터에서 층수를 입력할 때 5621을 입력해보자. 그러면 드디어 베타 에리어로 가게 된다. 베타에리어는 디스코텍이다. 이곳은 분기가 일어나는 중요한 지점이다. 이 디스코텍에서 춤추는 여성들 오른쪽 뒤쪽을 보면 서있는 여성 한명과 앉아있는 여성 한명이 있다. 이 두명 중 누구에게 말을 거느냐에 따라 내용이 분기가 된다. 분기가 되더라도 내용이 완



이 곰은 대체?

전히 바뀌는 것은 아니고 중간의 일부 과정만 바뀌게 된다.



분기 1

가장 오른쪽에 앉아있는 여성에게 말을 걸어보자. 그녀는 매우 취해 있는데 불법 다이브 포트를 아느냐는 질문을 하면 '총'을 주면 알려주겠다고 한다. 서지가 가지고 있는 '핸드건(ハンドガン)을 주면 창고의 관리인이 전에는 대단한 해커였으며 그가 불법 다이브 포트의 위치를 알고 있다고 알려준다. 이제 다시 창고로 가자. 창고의 관리인은 여전히 아무것도 모르는 척하지만 이전에 해커였던 사실을 알고 있다고 말하면 고분고분해진다. 불법 다이브 포트가 있는 곳은 이전에 곰이 있던 그 통로를 지나가면 갈 수 있다. 창고를 나와 그곳으로 다시 가보면 곰이 어디갔는지 사라지고 없다. 이제 이 통로를 지나가자. 통로를 지나가면 나쁜 패거리가 시비를 건다. 이들과 대충 이야기를 한 후 방 오른쪽에서 졸고 있는 노인을 깨우도록 하자. 그를 깨우면 이상한 종이쪽지를 준다. 이 종이를 받은 후 왼쪽을 다시 보면 패거리가 어디갔는지 사라지고 없다. 이제 노인이 보이는 시점에서 정면에 보이는 작은 창을 손으로 만져보자. 그러면 창이 열리고 점원이 옆의 트랜서를 사용하라고 한다. 다만 등록디스크가 필요하다고 하는데... 창 옆의 문을 열고 들어가면 여성 종업원이 있다. 그녀 역시 등록디스크를 요구한다. 이번엔 맨 왼쪽의 문을 열고 들어가보자. 그 안에는 아까 창고에 있던 창고 관리인이 있다. 그는 디스크는 자신의 누님이 운영하는 가게에서 살 수 있다고 한다. 그 디스크가 바로 이전에 받은 광디스크이다. 그런데 그 광디스크로 등록을 하려면 허가가 필요하다고 한다. 그 관리인은 에리카가 자신과 데이트를 해준다면 허가를 해주겠다고 한다. 그러나 에리카는 당연히 싫어한다. 이때 에리카의 친구, 세리가 나타나 자신이 대신 데이트를 해주겠다고 한다. 그리고 세리는 자신의 전화번호가 4411이라고 알려준다. 이제 맨 왼쪽 방으로 들어가자. 그런데 여기서 서지와 에리카, 두 명 모두 다이브하는 것은 위험하기 때문에 서지 혼자만 다이브하기로 한다. 이제 트랜서로 들어가 먼저 인식카드를 제시하고 등록디스크(登錄ディスク)를 제시하면 뒷골목 네트인 리라이브 네트로 갈 수 있게 된다.

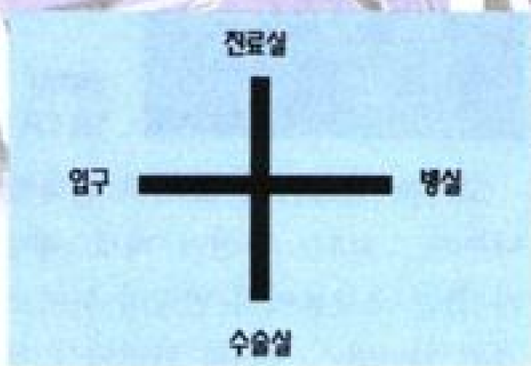


시비를 거는 패거리들

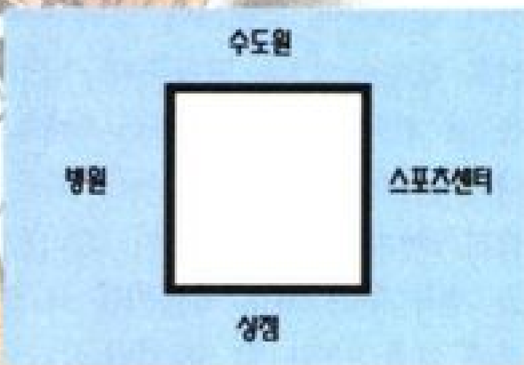
리라이브 네트

우선 상점으로 들어가자. 주인이 보이지 않지만 계속 조사하다보면 로봇처럼 생긴 것이 바로 주인이다. 또한 그와 이야기한 후 아래쪽의 도마뱀처럼 생긴 녀석을 보고 만지고 하다보면 그 녀석이 점원인 것을 알 수 있다. 이 상점에서는 도마뱀에게 말을 걸면 물건을 살 수도 있고 이동을 통해 네트 점프도 할 수 있다. 이제 아까부터 둥둥 떠 다니는 디스크를 살펴보자. 그 디스크는 리조트 네트(リゾートネット)로 가는데 필요한 패스코드(パスコード)이다. 무료이므로 계속 이야기하면 얻을 수 있다. 그걸 주면서 주인은 리조트 네트에는 자신의 상점의 분점이 드림비치에 있다고 한다. 또한 떠 다니는 라이플을 300 크라스터에 살 수 있으므로 반드시 사도록 하자.

지금은 수도원이나 스포츠 센터는 가도 소용이 없으므로 우선 개조수술을 전문으로 하는 병원으로 가보자. 우선 접수실의 사람과 대화를 나눈 후 오른쪽으로 가면 병원 안쪽으로 들어갈 수 있다. 일단 침대가 보이는 병실로 가보자. 병실에서 검은 문이 서지가 들어온 문이다. 왼쪽 상단의 방에는 간호사가 있다. 이 사람이 바로 접수실의 사람으로 접수부, 간호사, 의사의 3인 1역을 하고 있다. 이 사람과 이야기한 후 오른쪽 상단의 방에 입원해 있는 노인과 만나도록 하자. 그 노인은 전직 정보통으로 장미마크를 사용하는 정보통에 대해 목소리나 얼굴은 모르지만 그가 일이 끝나면 수영하러 가겠다는 말을 들었다고 한다. 또한 리조트 네트에는 바다가 있다고 한다. 노인과의 대화가 끝나면 에리카가 '간호사가 정보통의 모습을 기억하고 있지않겠냐'는 의견을 내놓는다. 다시 왼쪽 상단의 방에 있는 간호사에게 가 노인의 문병인을 기억하냐고 물어보면 대단한 미인이 문병을 왔었다고 이야기한다. 그녀는 20대 중반의 붉은머리를 한 섹시한 여성이었다고 한다. 이제 병실에서 나와 진료실로 가보자. 그 곳에서 의사와 이야기한 후 오른쪽에 보이는 약선반을 살펴본 후 나오도록 하자. 수술실에는 어떤 사람이 수술(?)을 받고 있는데 그와 대화를 조금 나눈 후 나오도록 하자.



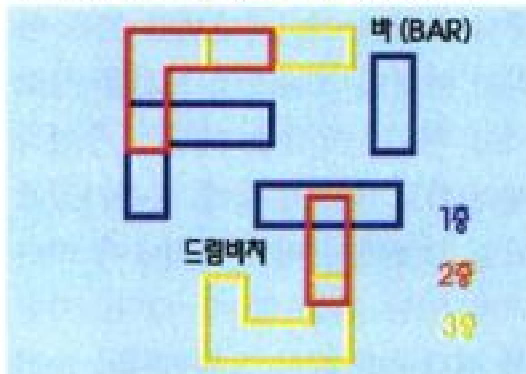
이제 수도원으로 가보자. 수도원에 가보면 수녀가 질 신부는 제단에 있다고 알려준다. 이제 제단으로 가보면 리라이브 네트의 운영자인 질 신부를 만날 수 있다. 신부와 대화를 나눈 후 이제 스포츠 센터로 가보자. 그곳에는 풀장이 있기 때문에 혹시 정보통이 이곳으로 올 수도 있기 때문이다. 그러나 그곳의 풀장은 여성전용이라며 출입요청은 거절된다. 하지만 최근 손님이 없었다고 한다. 어쨌거나 상점으로 가자. 상점의 왼쪽을 살펴보면 스마일리가 와 있다. 스마일리와 대화를 나눈 후 리조트 네트로 네트 점프하도록 하자.



리조트 네트

리조트 네트로 가려하면 보안장치에 걸리게 된다. 그 이유는 리라이브 네트에서 무료로 얻은 패스코드가 장물이었기 때문이다. 하지만 에리카가 보안장치 해제 방법을 알아내 아이템 박스에 넣어놓았다고 한다. 이전 자고 있던 노인이 준 종이쪽지에 적혀 있던 것이 보안장치 해제 방법에 대한 힌트였다. 그 힌트는 '태양으로의 다리를 보라색으로 이어나가라.'이다. 설명하면 바로 무지개색, 즉 '빨주노초파남보'의 순서로 색깔을 골라나가라는 소리이다. 방향 버튼을 이용하여 우리를 향하게 되는 버튼의 위치에 빨간색이 오게하여 C버튼으로 결정하고 그다음은 주황, 이런식으로 보라색까지 골라나가는 것이다. 다만 버튼은 6개이므로 색깔이 없는 것은 뛰어넘도록 하자.

리조트 네트에 도착하면 이상하게도 계단이 보이지 않는다. 이는 뒷골목 네트이기 때문에 다소 네트가 불안정한 까닭이다. 따라서 보이지 않는 계단을 찾아내야 한다. 갈 수 있는 그리드는 모두 3개이다.



우선 바(BAR)로 가서 그곳의 사람들과 대화를 나누자. 웨이트리스에게서는 별 정보를 얻을 수 없다. 이제 그 옆의 두 남녀가 마시는 술을 살펴보자. 그 술에는 '메리코크'라는 사이버 마약이 들어있다고 한다. 일단 어넬라이저로 조사해 보자. 이제 왼쪽으로 가서 뚱보와 대화해 보자. 그 사람은 배선이 잘못되어 감전되어 있다. 배선을 맞추어 그를 도와주자. 방법은 맨 왼쪽 아래의 전선을 차례로 이어나가서 맨 오른쪽 위의 붉은 플러그까지 이어주면 된다. C버튼을 계속 누른 채로 방향키를 조작하면 선을 이어나갈 수 있다. 그가 도중에 떠드는 소리에 놀라지 말자. 이 사람의 이름은 II-10 커크. 그 사람은 바로 리콜라이드이다. 이 사람은 자신을 도와준데 매우 감사해한다. 하지만 별다른 정보는 없다. 이 지역의 맨 오른쪽에는 이 바(BAR)의 운영자가 있다. 이 사람은 그다지 호의적이지 않다.

> **잠깐!** 리콜라이드(Recal-lid) : 현실세계의 육체가 없이 네트 내에서만 존재하는 의식체. 현실 세계의 육체를 잃어버려 라이즈 불능이 된 다이버가 예외적으로 소멸되지 않고 리콜라이드가 되는 경우도 있고 스스로의 의지로 리콜라이드가 되는 경우도 있다. 스코우(SCOW)의 경우가 스스로 리콜라이드가 된 경우이다. 또한 서지는 자신의 형이 리콜라이드가 되었을 가능성을 추적하고 있다. 참고로 이전에 나온 병원에서는 인위적으로 리콜라이드를 만드는 수술을 행하기도 한다.

도나를 구하라!

이제 드림비치로 가자. 그곳에서 우선 앞의 해변으로 가보면 괴상한 입구가 있는데 그곳은 바로 리라이브 네트에서 들렀던 상점의 분점이다. 이곳에서도 물건을 사고 팔 수 있으며 네트 점프도 가능하다. 이곳의 주인과 이야기해보면 붉은 머리의 여성이 조금전에 물건을 사갔다고 한다. 상점을 나서면 주인의 배려(?)로 다이빙대에 올라가있게 되고 그곳에서 비치 파라솔이 하나 펴져 있는 것을 볼 수 있다. 이동을 선택하면 다시 드림비치의 초기 화면으로 가게 되고 왼쪽으로 이동하면 조금 전에 본 파라솔을 발견할 수 있다. 그곳으로 가보자. 그 파라솔을 사용하고 있던 사람은 지난번 비지니스 네트에서 부상을 당했던 모델이다. 그런데 그녀의 머리색이 바로 붉은색. 설마?

그녀의 이름은 도나. 그녀는 햇빛 차단제를 사는 것을 잊었다고 한다. 서지는 스스로 나서서 사다 주겠다고 한다. 잠시 상점에 갔다 오도록 하자. 그런데 상점을 갔다오면 도나의 모습이 보이지 않는다. 파라솔이 있던 곳으로 급히 가보자. 칵테일잔이 떨어져 있고 주변을 조사해 보면 발자국 투성이다. 또한 바닥의 반짝거리는 것을 집어들어보면 바로 도나의 핀이다. 결국 도나가 위험하다는 결론인데 그녀를 찾기 위해 우선 앞에 보이는 다이빙대로 올라가보자. 주위를 살펴보면 도나가 누군가에게 위협을 당하고 있는 것을 볼 수 있다. 이전에 구입한 라이플을 이용하여 적의 머리를 쏘도록 하자. 기회는 단 한번. 실패하면 게임 오버다.



누군가에게 위협을 당하고 있는 도나



실패하면 게임 오버

도나를 구해낸 후 도나와 대화를 나누자. 그녀는 자신이 바로 서지가 찾는 정보통이며 방금의 사이보그는 바이러스 사건과 관련되어 자신을 암살하려던 킬러라고 한다. 그녀는 바이러스가 네트제어의 기본 시스템에 있는 버그일 가능성이 높다고 한다. 또한 버그를 만들어낸 원인은 NOA 9000인 듯하다고 이야기한다. 그러면서 그녀는 '뉴부르그의 참사'에 대해 이야기하려 한다. 그 때 비디오폰이 울리므로 일단 R을 눌러 전화를 받도록 하자. 그러면 메로디가 코로니의 정규 다이브 포트에서 이상가동 트랜서가 발견되었다면서 즉시 와달라고 한다. 일단 여기서 도나와는 이별. 도나는 언제든 자신의 위치를 알 수 있는 트레이서(トレーサ)를 준다. 그러면서 자신이 위험해지면 구조신호를 보낼테니 즉시 구하러 와달라고 부탁한다.

코로니

코로니에서 라이즈하면 에리카가 기다리고 있다. 그녀는 트랜서에 어떤 이상장치가 있다고 말한다. 이제 다이브 포트로 이동하자. 그런데 현재 서지의 위치에서 다이브 포트까지는 너무 멀기 때문에 어딘가에 있을 지름길을 찾아내도록 하자. 물론 다이브 포트까지 직접 이동할 수도 있다. 지름길은 방금 서지가 이용한 트랜서 바로 앞쪽의 바닥에 있다. 그곳을 조사하도록 하자.

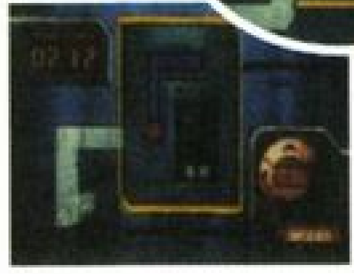
다이브 포트에 도착하게 되면 관리인이 매우 당황해하고 있다. 주위를 한참 둘러봐도 이상한 점은 발견되지 않는다. 관리인을 다그치면(여기서 관리인에다 대고 TALK뿐 아니라 USE도 마구 사용하자) 트랜서의 메인 CPU가 있는 마더 보드에 시한폭탄이 장치되어 있다고 한다. 어떤 장치라는 것이 시한폭탄인 것을 안 서지는 크게 놀란다. 관리인은 도망쳐버리고 이제 세개의 트랜서를 유심히 살펴보자. 잘 살펴보면 폭탄을 서지가 폭탄이 있는 트랜서를 찾아낸다. 그 안을 들여다보면 시폭장치가 설치되어 있다. 이제 시폭장치가 있는 마더보드의 뚜껑을 열어야 한다. 뚜껑의 열쇠는 모두 3개이고 뚜껑도 3개이다. 이를 올바른 순서로 열어야만 폭발하지 않는다.

우선 열쇠의 사용순서는 맨 오른쪽 열쇠를 제일 먼저 사용하고 그 다음은 제일 왼쪽 열쇠를 사용한다. 열쇠를 꽂는 요령은 열쇠의 단면을 열쇠구멍에 맞추되 빨갛게 표시된 부분은 깊숙히 들어가는 부분인 것에 주의하면 된다.



시한폭탄이 장치되어 있다

처음에는 가장 단순하게 생긴 열쇠를!



가장 복잡한 열쇠를 맨 마지막에 꽂으면 완성!

바이러스 사건의 관련자?

트랜서를 열어보면 미이라화 된 시체가 놓여있다. 그런데 왼쪽 상단의 모니터를 보면 이상하게도 그 시체의 주인이 아직 다이브 중인 것으로 나타나 있다. 서지 일행은 우선 그 자료를 본부로 보낸다. 그리고나서 그 모니터를 좀 더 조사해 보면 이 트랜서가 규격외로 개조되어 있음을 발견하게 된다. 이때 전화연락이 오게 된다. 트랜서의 모니터를 조작하면 잇슈로부터의 전화를 받을 수 있다. 잇슈는 사망자가 적어도 2개월전에 사망했다고 알려준다. 다이브했던 지점은 리라이브 네트라고 한다. 잇슈와의 통화를 끝낸 후 모니터를 다시 살펴보면 다이브를 시작한 시기는 약 4개월 전임을 알 수 있다. 그때는 바이러스가 나타나기 시작한 시기로 사망자가 바이러스 사건 관련자일 가능성을 보여준다. 이때 다시 전화연락이 오므로 모니터를 조작하자. 그러면 마리로부터리라이브 네트에 바이러스가 출현했다는 보고를 받을 수 있다. 이제 이곳의 트랜서를 이용하여 리라이브 네트로 다이브하도록 하자. 이번에는 정규 트랜서를 이용하므로 인식카드만을 제시하면 된다.

리라이브 네트

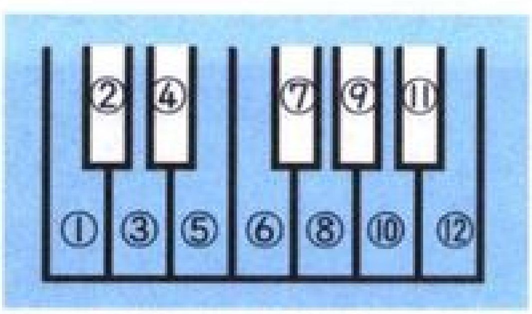
리라이브 네트에 도착하면 우선 병원으로 향하자. 병원의 사람은 붉은 바이러스가 나타났다고 이야기한다. 그리고 젤 신부가 바이러

스와 함께 있는 것을 보았다고 한다. 병원내를 샅샅이 뒤져보도록 하자. 병실의 노인 역시 질 신부를 보았다고 한다. 아무래도 바이러스의 목적은 질 신부였던 것같다.

이제 질 신부가 있던 수도원으로 가보자. 그곳에서 앞에 보이는 조각상의 위쪽을 살펴본 후 그쪽으로 가보자. 조금 전에 봤던 조각상을 조사해본 후 그 부근을 계속 조사하다보면 갑자기 뒤쪽에서 레드 크로우가 나타난다. 레드 크로우는 매우 강하지만 3번 타격을 입히면 도망가게 된다. 레드 크로우의 약점은 왼팔과 가슴사이!

이제 계단을 통해 수도원 위쪽으로 올라갈 수 있다. 그곳에 올라가면 밝은 빛을 발하는 부분이 있는데 그것을 조사해 보면 어떤 홀로그램이다. 아래쪽을 손으로 움직여 보면 숨겨져 있던 계단이 나타난다. 그곳을 올라가면 두개의 방이 있다. 우선 가까운 쪽에 있는 신부의 방에 들어가보자. 그곳의 책상 위를 조사해 보면 미이라화되어 있던 피해자의 사진을 발견할 수 있다. 그후 책장을 조사해 보면 어떤 악보를 발견할 수 있다. 이제 그 옆에 있던 방으로 가보자. 그 방에는 낡은 피아노가 있는데 피아노를 조사하면 방금 발견한 악보를 이용하여 피아노를 연주하는 화면이 나타난다.

피아노를 칠줄 모른다고 겁먹지 말자. 이 악보는 어차피 좀 이상하다. 즉 음표수가 너무 많다. 여기서 첫 소절은 음표가 2개, 두번째 소절은 음표가 7개. 이런식이다. 따라서 음표가 두개면 두번째 건반





피아노를 연주하자

(첫번째 검은건반)을 누르면 된다. 정리하면 다음과 같다.

순서 : ②⑦⑥⑫⑪⑨⑦② ④⑥⑦⑨⑫⑪⑨⑦

제 2 수술실 발견!

피아노를 치는데 성공하면 옆방에서 어떤 소리가 난다. 신부의 방으로 다시 가보면 창문에 계단이 생겨있다. 계단을 올라가보면 테라스가 있고 아까 제단에서 보았던 것과 같은 모양의 보석이 있다. 그것을 살펴본 후 뒤돌아서서 창안을 살펴보면 신부의 방의 서재위에 뭔가 놓여있는 것을 발견할 수 있다. 다시 방안으로 들어가 책장 위를 살펴보면 홀로그램 프로젝터를 발견할 수 있다. 그것을 작동시켜보자. 그러면 아까 사진과 동일인물이 나타난다. 프로젝터의 왼쪽에 있는 방향버튼을 한번 누른 후 다시 작동시키면 또 한명의 인물도 나타난다. 이를 보면 이 두명 모두 자이넬 사의 기술사였던 것을 알 수 있다. 이자는 리라이브 네트의 병원의 제 2 수술실에 있는 것같다.

프로젝터를 본 후 이제 병원으로 가보도록 하자. 그곳의 접수부에서 제 2 수술실의 존재여부를 묻지만 당연히 부정한다. 결국 직접 찾아 나서는 수밖에 없다. 일단 수술실로 가도록 하자. 그곳에서 수술받은 환자가 덮고 있는 이불을 치워보면 그 밑에 제 2 수술실로 향하는 계단이 나타난다. 그곳을 통해 제 2 수술실로 가도록 하자. 제 2 수술실은 제 1 수술실과는 비교도 안될 정도로 최신 설비를 갖추고 있다. 특히 리콜라이드를 만드는 장치도 구비되어 있다. 수술실 우측을 살펴보면 사진에 있던 두명의 기술자를 발견할 수 있다. 그러나 그들은 어떤 수술을 받은 듯하다. 그 두명을 어넬라이저로 철저히 조사하도록 하자. 두명의 신원이 확인되면 갑자기 바이러스에 감염된 질 신부가 습격해 온다. 그의 약점은 처음에는 가슴 가운데 부분이고 이후 왼쪽 가슴으로 약점이 이동된다. 그를 물리치면 그가 들고 있던 경전이 말을 하게 된다. 실은 질 신부는 리콜라이드로서 평상시에는 경전 내에 들어가 있는 존재였다. 그에게 수술실의 두명에 대해 물어보면 그는 자금을 얻기 위해 범죄임을 알면서도 두명을 관리해주기로 했다고 한다. 그러나 그 역시 자금원이 누군지 직접 알지는 못한다고 한다. 그는 서지의 도움이 되고 싶다고 하며 경전을 가져가 달라고 한다. 이후 전투에서 경전을 사용하면 신부를 소환할 수 있게 된다. 물론 그를 소환하는데도 역시 크라스터가 필요하다.



이곳이 수술실

감염04 뉴르베르그 참사 (Nuremberg incident)

일단 감염04가 시작되면 본부로 다이브하도록 하자. 그 후 연구그리드로 가보자. 그곳에는 앗슈와 메로디, 그리고 스마일리가 와 있다. 그들과 이야기하다보면 새로운 버전의 왁찐을 얻을 수 있다.

이제 연구그리드로 가서 오퍼레이터에게 희생자의 사진을 제출하도록 하자. 그들에 대한 정보를 살펴보면 흥미있는 것을 알 수 있다. 그 두명의 프로그래머는 마크노톤 박사의 후임이었다는 사실이다. 즉 마크노톤 박사가 자이넬사에 근무한 적이 있다는 것이다. 그가 한 일은 바로 NOA8000의 개발이었다.

그리고 오퍼레이터에게 뉴르베르그의 참사에 대해 물어보도록 하자. 뉴르베르그의 참사는 NOA9000의 한단계 이전의 NOA8000의 서브루틴 프로그램의 이상으로 일어난 사건으로 그 서브루틴 프로그램의 설계책임자가 바로 마크노톤 박사였다. 그 사건으로 인해 마크노톤 박사는 수감되게 된 것이었다. 서지는 결국 뉴르베르그의 참사에 대해 좀 더 자세히 알기 위해 다시한번 마크노톤 박사를 면회하기로 한다. 일단 형무소에 전화를 걸도록 하자. 전화번호는 6440.

전화를 걸어 면회신청을 하고나면 스코우(SCOW)로부터 뉴르베르그의 참사에 대해 조사하라는 지시가 내려온다.

사법 네트로!

이제 메로디가 있는 곳에서 사법네트로 점프하도록 하자. 일단 사법 네트에 도착하면 좌측 접수대에서 접수한다. 우선 인식 카드를 보여준 후 눈을 접수부의 빨간 눈동자에 맞추어 망막검사를 하자. 그 후 그곳에 손바닥을 대도록 하자. 검사가 끝나면 이제 왼쪽 계단으로 내려가자. 그곳에는 마크노톤 박사가 있지만 스스로 정신봉쇄를 하고 있기 때문에 어쩔 방도가 없다. 따라서 메로디를 전화로 불러내어 도움을 받도록 하자. 전화번호는 0110이다. 전화연락을 한 후 박사를 바라보며 기다리면 메로디가 나타나 박사를 깨워준다. 박사에게 뉴부르그의 참사에 대해 물어보면 자신의 서브루틴 프로그램은 완벽했다면서 실제로 문제가 있던 것은 기본 프로그램이라고 한다. 결국 그 기본 프로그램을 그대로 수용한 NOA9000은 머지않아 문제를 일으킬 것이라고 한다. 그런데 그 기본 시스템은 바로 자이넬 사장 스스로 설계한 것이라고 한다. 과연 마크노톤 박사의 말이 맞는지 확인하기 위해 서지는 자이넬 사장을 만나보기로 한다.

자이넬 사장을 만나기 위해서는 우선 라이즈해야한다. 그전에 먼저 자이넬 사에 면회약속을 하자. 번호는 2100. 참고적으로 라이즈는 가운데의 접수창에서 할 수 있다. 라이즈하면 곧바로 자이넬 빌딩의 접수구로 장면이 전환된다. 우선 접수창의 여성에게 인식카드를 보여준 후 잠시 기다리자.

전과 마찬가지로 엘리베이터는 접수창의 왼쪽에 있다. 곧장 사장

실이 있는 층으로 올라가자.

15층에 올라가면 우선 비서에게 가자. 그녀에게 인식카드를 제시하면 곧 사장을 만날 수 있다. 사장은 전과 마찬가지로 매우 적의를 가진 듯 행동한다. 그는 뉴르베르그의 참사에 대한 기록이 컴퓨터실에 있으니 그걸 보라고 한다. 그는 자신의 회사의 네트에 바이러스가 나타난 것 자체를 부정하며 매우 적대적인 자세를 보인다. 결국 서지와 에리카는 포기한채 컴퓨터실로 향한다. 컴퓨터실에 가면 하워드가 참사에 대한 사고기록(事故記錄)을 카피해준다. 그 기록을 다시 하워드에게 주면 즉시 그 내용을 보여준다. 하지만 그 기록안에는 사람들이 순식간에 소멸되는 장면이 있을 뿐 그 외에는 아무것도 없다. 그런데 그 순간 하워드에게 연락이 오는데 그것은 스탠드(STAND) 본부에서 서지를 찾는 전화이다. 컴퓨터실의 가운데의 장치를 만지면 전화를 받을 수 있다. 메로디는 정보통으로부터 콜사인이 왔다고 전해준다. 이제 서지는 도나를 찾으러 가기로 하고 그동안 에리카는 항공사업단의 네트에서 사무처리담당자를 만나 참사에 대한 정보를 조사하기로 한다.

사고기록의 원본은?

화성기지에서 트랜서로 다이브하면 도나의 위치가 리조트 네트임을 알 수 있다. 그곳으로 가보자. 일단 바(BAR)로 가면 커크가 또다시 감전되어 있다. 다시한번 도와주자. 그를 도와준 후 도나에 대해 물어보면 그녀가 드림 비치의 일부를 사들여 그곳에 별장을 만들었다는 사실을 알려준다. 그곳에 가기 위해서는 드림 비치의 상점으로 가서 도움을 받으라고 알려준다. 상점으로 가 주인과 대화를 나눈 후 나오면 폭포가 있는 곳으로 나오게 된다. 폭포를 살펴보면 그 속에서 거북이가 기어 다니는 것을 볼 수 있다. 손을 이용하여 거북이를 잡도록 하자. 이 거북이가 바로 안내인이다. 거북이는 폭포 안쪽에 입구가 있다고 알려준다.

도나는 서지에게 참사에 대한 사고기록을 자세히 살펴보라고 당부한다. 그리고 마크노톤 박사를 만나 봤는지를 물어본다. 그 후 그녀와 서지는 밀담(?)을 나누게 된다. 도나는 라이즈하고 서지도 본부로 돌아오게 된다. 도중에 도나가 서지에게 미래가 보이느냐는 질문을 하는데 기왕이면 그렇다고 해주자.

본부로 돌아와 정보그리드로 가보면 에리카가 먼저 와있다. 그녀는 항공사업단의 네트에서 또하나의 사고기록을 가져왔다며 자이넬사의 것과 비교분석해 보자고 한다. 이제 오퍼레이터에게 사고기록을 보여주도록 하자. 오퍼레이터는 본부의 분석내에서는 두가지가 일치한다고 결론을 내린다. 하지만 좀더 정밀한 분석을 위해서는 해커의 실력이 필요하다고 하는데, 이때 에리카가 세리의 도움을 받자고 한다. 그녀의 번호는 4411이다. 세리에게 연락하여 도움을 요청한 후 연구그리드로 가도록 하자. 그곳에서 앗슈에게 그리드 사용 허락을 받은 후 세리가 오면 그녀에게 사고기록을 보여주자.

분명히 세리가 도와주는 거지만 일은 결국 플레이어의 몫. 분석이 시작되면 화면 오른쪽은 서지의 사고기록, 왼쪽은 에리카의 사고기록이다. 두개를 플레이하여 양쪽의 커서안의 숫자가 다른 경우를 발견하면 커서를 눌러 선택할 수 있다. 총 16개의 항목중 4개의 차이 지점을 찾아내면 OK! 숫자가 틀린 위치라고 해서 항상 숫자가 다른 것이 아니라 보통 한 위치에 나오는 5가지 정도의 숫자중 한쌍만이 서로 다르기 때문에 주의가 필요하다. 요령은 일단 한번 틀린 것이 확인된 위치는 다시 조사를 시작해도 그대로이므로(연속해서 조사해 나갈 경우) 그냥 확률상으로 하나씩 찍어 나가도 된다.

결국 두 사고기록에는 차이가 있는 것으로 판명되었다. 세리는 이러한 편집기술을 가진 것은 '테러레스타이트(テラレスナイト)'라는 뒷골목 네트의 보스뿐이라고 한다. 이제 그곳으로 향하도록 하자.

테러레스 나이트

이곳에 도착하면 이전에 바(BAR)에서 만났던 녀석이 또다시 시비를 걸어오지만 이때 나타난 이들의 보스는 바로 II-10 커크! 그는 무료로 도와주겠다고 한다. 그러나 그는 도무지 아는 것이 없는데... 그런데 갑자기 쿵쿵 소리가 나며 침입자가 발생했다는 경보가 나온다. 바로 '레드 크로우'다!

커크의 부탁으로 부하들이 있는 방으로 가 동태를 살피도록 하자. 그러나 동태를 살필 것도 없이 부하들은 레드 크로우에게 전멸당했다. 그 곳을 샅샅이 뒤지다보면 레드 크로우가 나타난다. 일단 전과 마찬가지로 왼팔과 가슴 사이의 관절을 공격한 후 왼팔 팔꿈치를 노리도록 하자.



레드 크로우와의 재대결

커크에게 부하들과 레드 크로우에 대한 소식을 전해주자. 아무래도 그는 레드 크로우의 추적을 받고 있는 듯하다.

그는 이제 모든 정보를 알려주겠다고 한다. 그전에 그는 자신의 몸을 개조할 돈을 빌려달라고 요구한다. 빌려주면 자신의 폰넘버인 2109를 알려준다. 그리고 사고기록의 조작은 자신이 마지막으로 한 일이라고 한다. 그리고 그 덕분에 많은 재산을 얻었다고 한다. 자신은 바이러스 구제용 프로그램인 PP 왁찐을 없앴는데 그것이 바로 서브루틴 프로그램이다. 그리고 그로부터 편집 전의 사고기록을 얻을 수 있다. (眞の事故記錄). 그리고 헤어지려는 찰나 커크는 의뢰주의 얼굴을 기억해낸다. 이제 몽타쥬를 작성하도록 하자. 몽타쥬 인물은 바로 자이넬 사의 비서이다. 그녀를 모델로 그려나가자.

이제 본부로 돌아와 정보그리드에서 진짜 사고기록을 보도록 하자. 이 기록에는 정말 놀랄만한 사실이 남아있다. 우선 기록에는 바이러스의 모습이 확실하게 찍혀 있었으며 또한 PP 왁찐이 바이러스를 처치해 안전해졌는데도 네트가 초기화되어 버린 것이다. 그것도 시스템이 자동으로 행한 것이 아니라 누군가가 명령을 내린 것으로 보였다. 그리고 당시 초기화 실행권을 가지고 있던 것은 다름아닌 자이넬 사장이었다. 결국 확실해진 것은 마크노톤 박사는 누명을 썼으며 그의 후임이였던 두 프로그래머도 NOA9000의 결함을 알아냈다가 자이넬 사장에 의해 제거된 것이란 사실이다. 이제 진짜 사고기록의 증거로서의 가치를 얻기 위해서는 비서의 증언이 필요하게 되었다.

이제 자이넬사 사장실 직통번호인 2100으로 연락하도록 하자. 비서는 사장이 지금 비지니스 네트에서 중요 회의 중이라 연락할 수 없다고 한다. 따라서 비지니스 네트로 직접 사장을 체포하러 가자.

비지니스 네트

비지니스 네트에 도착하면 우선 인포메이션에서 사장의 위치를 물어보자. 사장은 현재 미팅룸 B에 있다고 한다. 미팅룸 B로 가서 사장을 만나면 사장은 여전히 발뺌을



하며 증거를 내보이라고 한다. 그에게 진짜 사고기록을 내보이도록 하자. 그는 계속 발뺌을 하다가 갑자기 상태가 이상해지더니 바이러스 몬스터로 변해버리고 만다. 그의 약점은 처음에는 가슴, 그 다음은 배, 마지막으로 왼팔이다.

싸움이 끝난 후, 에리카는 팔에 부상을 입었다. 항체유도기를 이용하여 응급 치료를 해주자. 그 후 본부에 연락하자. 번호는 0110이다. 연락을 하면 메로디는 에리카를 연구그리드로 송환해 간다. 그리고는 지금 서지가 있는 곳으로 누군가가 억세스 중이라는 것을 알려준다. 하지만 정규루트를 이용하고 있는 만큼 수상한 자는 아니라는 말을 듣고 그 누군가가 올 때까지 주위를 둘러보기로 한다.

주위를 둘러보며 기다리다보면 게일리가 나타난다. 그 누군가가 바로 게일리였던 것이다. 그는 이후의 사건은 군이 해결하겠다고 한다. 그와 대화를 나누고 본부로 돌아오도록 하자.



네트 아미(Net Army)

일단 본부의 연구 그리드로 돌아온 서지. 에리카는 치료에 시간이 걸린다고 한다. 앗슈와 대화를 나눠보면 여전히 의문점은 남는다. 마크노톤 박사는 이전에 말했다. 시스템에 버그가 생기더라도 마스터 AI가 묵인할 리가 없다. 이 사건이 NOA9000의 버그에 기인한 것이라면 마스터 AI는 왜 그것을 묵인했을까? 서지는 그것을 계속해서 조사하기로 한다.

이제 정보그리드로 가보자. 그곳에 가면 스코우(SCOW)는 서지에게 조사를 계속하라며 네트 아미가 뉴루부르그의 참사에 대한 정보를 의도적으로 은폐, 소거하고 있다고 말한다.

이제 오퍼레이터 마리와 대화를 나누자. 그녀에게 참사에 관련된 인물에 대한 자료의 분석을 부탁하면 도나와 매우 닮은 희생자 한명을 발견해낸다. 서지는 그 말을 듣고 이전 도나가 자신의 가족을 바이러스 사건으로 잃었다고 한 말을 기억해낸다. 그 후 다시 자료를 분석해보면 참사시 변을 당한 일반인 참여자 외에 네트에 부정 침입한 인물이 한명 있음을 알아내게 된다. 바로 그 사람이 바이러스 몬스터로 변한 사람인데.. 그에 대한 정보는 바이러스화한 후의 ID 뿐. 그를 통해 추정가능한 사람은 60000 명을 넘는다. 이제 여러가지 조건을 한정지어나가며 그자가 누구인지 알아내야한다.

한정 지을 수 있는 항목은 위에서부터 차례로 나이, 성별, 인종, 주거지역, 사망시간대, 다이브 경험의 유무. 이렇게 6가지이다. 차례대로 모두 한정지어나가면 해당자는 0명이다. 그러면 결국 가장 추측이 힘든 부분을 뺀 채 한정범위를 좁혀나가보자. 잘 생각해보면 사망시간대가 가장 추측이 힘들다. 따라서 사망시간대를 뺀 나머지로 한정을 지어보면 3명의 용의자가 나오게 되고 이 세명의 데이터를 뽑아본 후 세명의 데이터를 살펴보면 누가 바이러스 몬스터가 된 것인지를 알 수 있게 된다.

몬스터가 되버린 사람은 사망원인이 아인쇼크 사건이라고 한다. 그 사건은 네트 아미와 관련된 사건이라고 하는데 그 사건과 관련된 재판에 연관된 사람을 조사해보면 아는 이름이 여럿 나오게 된다. 자이넬 사장, 마크노톤 박사, 게일리. 그리고 한명 신경쓰이는 사람이 제프리 한 중사라는 연구원이다. 그는 게일리의 직속부하였으며 아인쇼크 사건의 재판이후 곧 제대한 후 행방을 알 수 없다고 한다.

일단 6440의 형무소로 연락을 해 마크노톤 박사에게 면회신청을 하도록 하자. 그리고 셰리와 II-10 커크에게 연락하여 게일리와 한 중사에 대해 조사해 달라고 부탁하자.

이제 사법 네트로 향하도록 하자. 이전과 마찬가지로 접수는 왼쪽 접수창이다. 박사는 우선 서지에게 사건해결을 축하하고 네트아미를 적으로 돌리지는 말 것을 충고한다. 그러나 상관없이 여러가지를 묻도록 하자. 그는 아인쇼크가 아마도 최초의 바이러스 사건일 것이라고 말한다. 그에게서 여러 정보를 얻은 후 셰리에게 연락하자. 그녀와 연락을 끊으면 갑자기 도나가 준 트레이서가 울리기 시작한다. 트레이서(トレーサー)를 사용하도록 하자. 그 내용은 바로 SOS! 장소는 컬처 네트다.


트레이서

컬처 네트에 도착한 후 인포메이션에 가서 도나에 대해 물어도 아무 소득이 없다. 그런데 자동차박물관으로 가보면 휴관일이기 때문에 들어갈 수 없다. 이제 네트 매니저에게 가 자동차 박물관으로 들어갈 수 있게 해달라고 부탁하자. 그 후 다시 자동차 박물관으로 가도록 하자.

박물관에 들어가면 눈앞에 보이는 차를 조사하자. 차를 계속 조사하면 안에 들어갈 수 있다. 그 안에는 도나가 있는데 실은 진짜 도나가 아니라 서지를 유인하기 위한 홀로그램이었다. 서지는 순간 정신을 잃고 정신을 차려보면 차안에 갇혀있다. 일단 오른쪽의 동그란 버튼을 눌러 차를 작동시키고 왼쪽의 스위치를 내려 화면을 전환하도록 하자. 그러면 메로디로부터 연락이 오게 된다. 문이 열리지 않도록 해놓은 장치를 메로디가 해제하는 동안 차를 점검하다보면 차에 폭탄이 설치되어 있음을 확인하게 된다. 해제하기 위해서는 빨강, 노랑, 파랑의 세개의 전선을 어떤 순서로 끊어나가야 한다. 이때 파랑, 노랑, 빨강의 순으로 끊으면 해제시킬 수 있다.

차를 나와 메로디와 대화를 나누다 보면 전화가 울린다. R을 눌러 전화를 받도록 하자. 연락자는 커크로 한 중사가 리라이브 네트와 리조트 네트에서 목격되었다는 소식을 알려준다. 그와 함께 아미네트가 서지가 다이브 한 사이에 트랜서를 조작해 서지를 해치려 한다며 레므리아의 정비 할아범에게 맞겨둔 자신의 트랜서를 쓰라고 한다.

이제 커크의 충고를 받아들여 일단 라이즈하도록 한다. 그 후 레므리아로 향해 그곳에서 커크의 트랜서를 빌리도록 하자. 장면은 자동으로 레므리아로 가게 된다. 다만 트랜서에 다소 이상이 있어서 센서 배선을 고치게 된다. 방법은 기본적으로 왼쪽위의 빛나는 배선을 자르는 것이다. 그런데 이 작업을 하기 위해서는 간단한 프로그래밍을 해야 한다. LEFT, RIGHT, UP, DOWN 은 이동명령이며 WAIT는 대기명령, CUT은 배선을 잘라내는 명령이다. 그리고 그 옆에 1부터 9까지 설정하게 되는 숫자는 해당명령이 수행되는 시간을 뜻한다. 프로그래밍이 끝나면 A버튼을 눌러 실행시키도록 하자. 배선판내의 전류와 컨테이너 벨트를 주의하여 빛나는 배선을 잘라내도록 하자.

다음과 같이 프로그래밍 하도록 한다.

LEFT 6
UP 4
WAIT 5
UP 3
LEFT 1
WAIT1
LEFT3
CUT

살인사건의 범인은 사장의 주변인물?

트랜서에 들어가면 연락이 오게 된다. 모니터에 손을 대도록 하자. 커크와 연락을 한후 가운데 위쪽의 판넬에 손을 대도록 하자. 일단 리라이브 네트로 향하자.

일단 병원으로 향하자. 그곳의 접수원이 한 중사는 지난달 퇴원했다고 말한다. 이번엔 병실로 가 간호사에게 한 중사에 대해 물어보자. 그는 한 중사가 1호실의 환자와 친했다고 한다. 이번엔 노인환자에게 가보자. 그는 한번 리조트 네트의 바(BAR)에 가보라고 한다. 이제 리라이브 네트의 상점을 통해 리조트 네트로 이동하도록 하자.

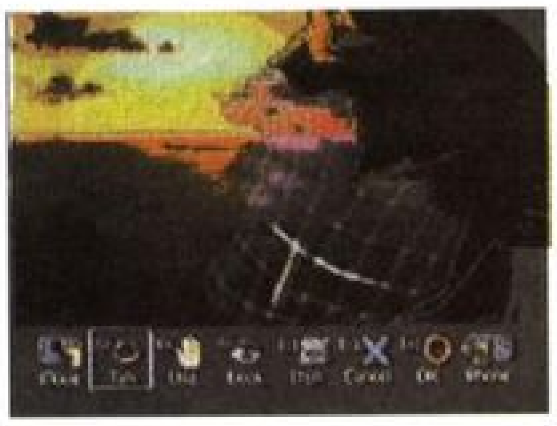
바(BAR)로 가서 바텐더에게 말을 걸면 술창고의 시스코(シスコ)를 만나보라고 한다. 술창고는 바텐더가 있는 곳보다 더 왼쪽에 있

다. 그러나 그곳에 가도 그 앞을 막고 있는 펭귄이 들어가지 못하게 한다. 운영자가 밥을 주지 않아서 배가 고프다나? 그러면 옆에 있는 나무위에 손을 뻗어 열매를 따주도록 하자. 그 안에 들어가보면 웨이트리스가 있는데 별다른 정보는 얻을 수 없다.

웨이트리스를 만나고 온 후 다시 운영자가 앉아있던 의자가 있는 곳에 와서 계속해서 살펴보다 보면 웨이트리스가 사장에게 술을 가져다 주러 온다. 그런데 그녀가 사장의 방에 연락을 해도 사장으로부터 아무 반응이 없다. 그녀는 사장에게 무슨 일이 있는 것은 아닌지 서지에게 대신 알아봐 달라고 한다. 사장의 방에 들어가려면 암호를 알아야 한다고 한다. 서지는 그런 암호를 알아내는 능력이 없으므로 본부에 전화를 걸어 메로디의 도움을 얻도록 한다. 번호는 0110! 메로디에게 도움을 청한 후 사장의 방으로 통하는 전송기를 살펴보자. 전송기 옆의 탁자에 놓인 술병을 보자. 그 술병은 인테리어로 매일마다 새것을 놓아둔다고 한다. 그런데 전송기의 암호도 매일 바뀐다는데... 이제 서지는 그 술병의 라벨의 제조연월일과 암호의 관계를 유추하게 된다. 술의 제조월일은 1999. 2. 30. 그것은 존재하지 않는 날짜이다. 술병을 계속해서 살펴보자. 술병에 걸려 있는 장식에는 'CAFE'라고 적혀 있다. 이제 전송기 옆의 입력기에 암호를 입력하도록 하자. 힌트는 'CAFE'! 예전에 F층을 찾던 요령으로 하면 12101514! 이제 사장의 방으로 들어가자. 서지는 사장을 발견하지만 그는 이미 죽어가고 있었다. 그는 '..와의 원한...'이라는 말을 남긴 채 죽고만다. 또한 그의 상처는 완전히 군대식 암살법의 전형을 보여주고 있다. 이제 방 내부를 어넬라이저로 샅샅이 조사하도록 하자. 방안에 있는 칵테일 잔을 조사하면 P157이라는 마약이 검출된다. 아무래도 이 살인사건은 '메리 코크'와 관련이 있는 듯하다. 이제 사장의 뒤쪽의 책상을 샅샅이 조사하자. 그 안에는 호신용의 무기가 들어있다. 그것으로 보아 이 살인사건은 사장과 안면이 있는 자의 범행일 가능성이 높다는 추측이 가능하다.


이 술병은?


CAFE가 암호의 힌트!


사장이 살해당했다?


이 잔에서는 메리코크가 검출되고

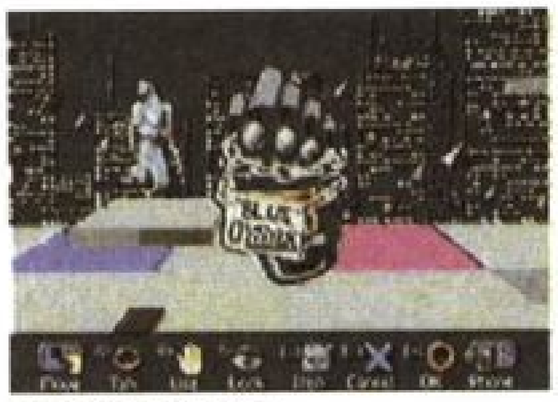

책상을 뒤지면...

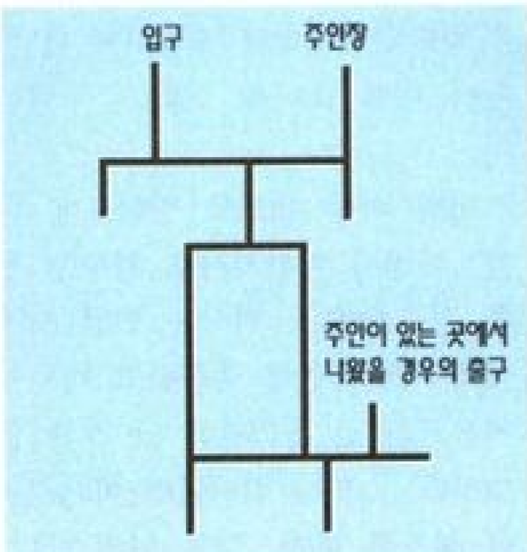
이제 그 방에서 나와 방 앞의 통로를 조사하자. 왼쪽의 인테리어 물고기를 조사해 보면 오른쪽 수족관에서 캄후라쥬(カムフラージュ)를 발견할 수 있다. 그것을 어넬라이저로 조사하면 그 속에 메리 코크가 들어있는 것을 알게 된다. 결국 이 사건은 메리 코크와 관련된 사건이라는 결론이 나온다.


이 안에 메리 코크가!

이제 밖으로 나오자. 웨이트리스에게 한에 대해 물어보자. 웨이트리스는 그를 알고 있다며 그는 누군가에게 쫓기고 있어 공포에 떨고 있었다고 한다. 그는 현재 블루 나이스타(ブルーオイスター)에 숨어있다고 한다. 이제 그곳으로 향하도록 하자.


한은 블루 나이스타에 있다고 한다


이곳이 바로 블루 나이스타



블루 나이스타의 주인에게 가서 한의 행방을 물어보면 그는 이미 살해되었다고 한다. 그러나 그사실만으로 만족할 수는 없다. 이전 조사시에 한이 변호사에게 뭔가를 맡겨 두었다는 것을 알고 있는 서지는 그것을 얻기 위해 주인으로부터 한의 대리인임을 증명해 줄 만한 물건을 요구한다. 물론 주인은 아무것도 없다고 하지만 서지의 유도심문에 의해 항상 자신의 몸에 지니고 있다고 이야기 한다. 이제 주인의 몸을 수색하자. 그를 계속 수색하면 귀찮다는 듯이 모든 것을 고백한다. 그는 반지를 남겨주었다면서 반지를 빌려준다. 반지에는 'BOXSIZE'라는 말이 새겨져 있다.반지를 본 후 어넬라이저로 조사하자. 그 후 다시 주인으로부터 반지를 받아들도록 하자. 이제 사법 네트로 향하자. 네트 점프는 드림 비치의 상점에서 할 수 있다.


오른쪽의 남자가 이 곳의 주인


왼손에 들고 있는 것이 반지. 받아들도록 하자


반지에는 BOXSIZE라는 글자가!

사법 네트에 도착하면 우선 오른쪽의 접수창구로 가자. 그곳에서

먼저 인식카드를 제시한 후 접수원의 눈으로 지문과 망막검사를 받자. 검사가 끝나면 전화연락이 온다. 연락자는 오퍼레이터, 마리. 마리는 서지의 무사함을 보고 안도한다. 마리는 본부의 트랜서가 부서졌으며 네트 아미가 서지를 실종자에 대한 과실치사와 자이넬 사장에 대한 모함 혐의로 지명수배했다는 것을 알린다. 그런데 여기까지의 연락 도중에 갑자기 전화연락이 끊어진다. 다시 본부로 전화연락을 해보자. 메로디는 두명의 오퍼레이터가 트랜서의 고장으로 사고를 당했다는 사실을 알려준다. 다행히 앗슈와 에리카는 앗슈가 대책을 세워 안전하다고 한다. 메로디는 우선 사법부에 서지가 지명수배된 사실이 알려지지 않도록 정보를 조작하고 있을 테니 어서 한이 변호사에게 맡겨둔 물건을 찾으라고 한다. 이제 오른쪽의 계단으로 이동하자.


얼굴에 있는 빨간 구슬에 손과 눈을 대자

변호사는 젊은 여성이다. 그녀에게 대리인 증명으로 반지를 제시하면 한이 맡겨둔 물건인 디스크와 상자를 준다. 하지만 서지가 상자의 비밀번호를 모른다고 하자. 변호사는 상자를 내주지 않는다. 상자의 비밀번호를 알아야 내줄 수 있다는데 비밀번호에 대한 힌트는 바로 반지다. 우선 반지를 다시 변호사에게 제시하자.

변호사에게 반지에 'BOXSIZE' 라고 적혀 있는 것을 보여주면 크기 계측기를 내어준다. 그것으로 크기를 재라는 것인 듯 하다. 'CHANGE'는 대상물을 교환하는 버튼. 둥근 콘트롤러로 물체를 회전시킬 수 있다. 'INPUT' 버튼으로 번호 입력 모드로 전환된다. 'CHANGE'는 A버튼. 'INPUT'은 C버튼으로 작동된다. 하지만 크기 재는 것에 신경쓰지 말자. 반지를 잘 회전시켜 'BOXSIZE' 라는 글자를 거꾸로 보면 3215x08로 보인다. 이 값은 25720으로 이 값을 입력하면 상자가 열린다. 상자 안에는 'VIRuS' 라고 적힌 종이쪽지가 들어있다. 이 종이를 받아든 후 돌아가려 하면 갑자기 에이스(AIS)가 들이닥쳐 발포한다. 그들을 물리치는 서지. 갑자기 메로디가 나타나 서지가 오토라이즈 할 수 없게 되었다고 한다. 우선 에이스(AIS)들을 물리쳐나가며 사법 네트를 빠져나오도록 하자. 통로끝의 문을 열면 전보다 강화된 레드 크로우를 만나게 된다. 첫번째 약점은 왼쪽 어깨밑의 관절. 두번째 약점은 오른팔. 마지막 약점은 머리다. 레드 크로우를 물리치고 안심하고 돌아서는 찰라 레드 크로우가 마지막 공격을 가한다. 메로디를 구하고 대신 상처를 입는 서지. 레드 크로우는 스마일리가 처리해 준다.


이 변호사에게 반지를 제시하고 물건을 받자


이렇게 보면 글자가?


갑자기 들이닥친 에이스(AIS)


더욱 강해진 레드 크로우


폭발하는 레드 크로우


메로디를 구하는 서지

사이버 드러그 (Cyber Drug)

이제 사건도 종반으로 치닫는다. 스코우(SCOW)는 오퍼레이터, 마리와 케리는 위험한 상태라며 곧 대리 오퍼레이터가 올 것이라고 한다. 대리 오퍼레이터는 바로 에리카. 완쾌가 되지 않아 인공의 몸을 사용하지만 오퍼레이터 활동에는 지장이 없다고 한다. 우선 에리카에게 사법 네트에서 얻은 증거품을 건네주자. 먼저 디스크는 암호를 푸는 열쇠라고 한다. 그 디스크의 내용과 이전에 얻어놓은 암호화 되어 있던 게일리에 대한 정보를 합치면 내용을 볼 수 있게 된다. 그러나 내용이 너무 전문적이므로 우선 연구그리드에 보낸 후 나중에 앗슈에게 물어보기로 한다. 상자에 있던 메모는 바로 아인쇼크 사건의 정보를 보기 위한 암호라고 한다. 그러나 암호로서 사용하려면 먼저 숫자로 바꿔야 한다. 이제 VIRuS를 숫자로 바꾸도록 하자. 여기서 VIRuS는 단어가 아닌 몇가지 물질의 조합이다. 다시 말해 여러 원소기호를 합쳐놓은 것이다. 즉 수소는 원자번호 1, 산소는 원자번호 8과 같은 식으로 바꿔나가면 되는 것이다. 이제 예전에 리라이브 네트의 병원에서 본 약품의 병을 생각해 내자. 거기엔 글자와 숫자가 함께 적혀 있었다. 그것을 이용하면 된다. 화학병을 C를 누르면 화학병이 확대되어 원자번호를 쉽게 읽을 수 있다. 최종적으로 암호를 입력할 때는 A를 누르면 된다. V는 23, I는 53, Ru는 44, S는 16이다. 즉 23534416이 암호가 되는 것이다.


대리 오퍼레이터는 에리카


화학병에 적힌 숫자를 읽자

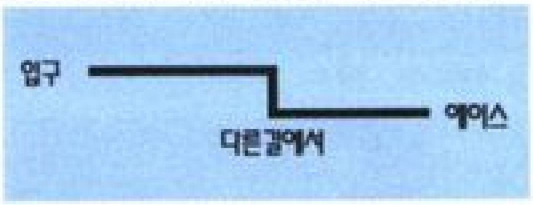

암호는 23534416

암호를 입력한 후 자료를 다운로드받은 후 에리카에게서 내용을 듣도록 하자. 아인쇼크 사건은 역시 군사기밀이 관련되어 있었다. 그 기밀이 바로 '사이버강화제 개발계획' 이다. 사이버강화제가 무엇인지는 모르지만 네트 아미가 비밀리에 연구하고 있던 사이버 마약이란 것은 알 수 있다. 그것을 테러리스트들이 훔쳐내 아인쇼크 사건에서 사용했던 것이다. 이제 이쪽에서 연구그리드에 가보도록 하자.


에리카의 컴퓨터 솜씨도 대단하다

연구그리드에서 앗슈와 대화를 나누도록 하자. 아까 연구그리드로 보낸 자료는 바로 사이버 강화제 개발기록이었다고 한다. 그 기록을 살펴보면 사이버 강화제에는 심각한 부작용이 있는데 결국 이것이 바이러스와 관련되었을 가능성이 매우 높다. 또한 앗슈는 바이러스와 메리 코크도 서로 연관성이 있다는 사실을 알려준다. 앗슈와 대화를 나누다보면 스마일리로부터 연락이 온다. 그는 레드 크로우가 리라이브 네트에 있다는 것을 알려준다. 그런데 그는 메리 코크가 들어있는 칵테일을 마시고 있는데... 그와의 연락을 끊으면 셰리로부터 연락이 온다. 그녀는 지금 게일리가 환타지 네트의 호수에 잠수중이며 지금 자기가 그 뒤를 쫓고 있다고 한다. 그러고보니 지난번 환타지 네트에 갔을 때는 산소통의 용량부족으로 가장 깊은 곳은 가지 못했었다. 앗슈는 그점을 파악하고 16분 산소통을 하나 보충해준다. 그리고 서지에게 새로운 방호복도 준다. 일단 레드 크로우보다는 게일리쪽이 신경이 쓰이니 우선 환타지 네트로 가도록 하자.

환타지 네트에 도착하면 우선 떠있는 섬을 지나가자. 그 후 서둘러 호수로 향하도록 하자. 요령은 지난번과 같다. 다만 마지막으로 유적 2에서 16분 산소통을 사용하여 호수의 깊은 곳으로 향하면 된다. 이제 깊은 곳에 다다르면 문을 열고 들어가보자. 그곳에서 에이스(AIS)병사가 감시를 하고 있으며 안쪽에서는 총성이 들려온다. 여기서 본부에 전화를 걸어 에리카에게 도움을 청하자. 에리카는 자신이 정보조작을 통해 에이스(AIS)가 서지를 다른 사람으로 인식하게 해 줄 수 있다고 한다. 하지만 이 방법의 문제점은 효과가 몇분밖에 지속되지 않는다는 점이라고 한다. 또한 다른 사람으로 인식되더라도 소지품 검사에서 무기를 압수당하므로 그 대책이 필요하다고 한다.






이 곳의 에이스(AIS)를 어떻게 처리할 것인가

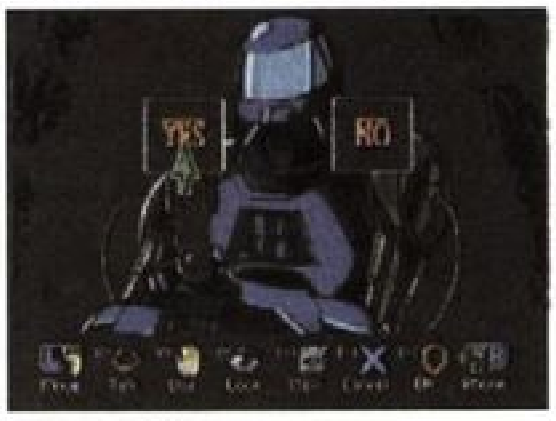

에리카에게 연락하자

일단 그곳을 나와 다른 길로 가보자. 그곳에는 방이 네개가 있다. 동양풍 선실에 가보면 일본도가 놓여있다. 어낼라이저로 조사해 보면 미술품으로 분석이 된다. 결국 에이스(AIS)의 소지품 검사를 통과할 수 있다는 이야기다. 이제 이 칼을 무기로 삼자. 다만 이 칼은 오래되어 매우 약해져 있다. 이제 선실로 가서 침대 머리맡에 놓여있는 명도도감(名刀圖鑑)을 보도록 하자. 거기에는 칼을 수리해 주는 '브레이드맨 서포트'의 전화번호가 적혀있다. 그 번호는 9009이다. 그 번호로 전화를 걸면 칼을 날카롭게 복원해 준다.


일본도를 손에 넣자


도감을 본후 전화를 걸자

이제 에이스에게 다가가자. 지금부터 함부로 행동하면 그대로 게임오버가 되므로 조심하자. 여기서 인물조작은 에리카가 자동으로 해주게 된다. 에이스가 소지품 검사를 요구하게 되는데 응하도록 하자. 이제 에이스가 뒤돌게 되면 아이템박스를 열어 일본도를 사용하자. 그러면 에이스는 두동강이 나버린다. 이제 무기도 되찾게 된다. 동굴 안쪽으로 들어가면 셰리가 쓰러져 있다. 우선 본부에 연락하여 셰리를 전송해가도록 하자. 이제 더 안쪽으로 전진하자.



소지품검사에 응하자

안쪽에는 과연 게일리가 있다. 신중하게 안쪽을 살펴보면 놀랍게도 도나가 그에게 잡혀있다. 그리고 게일리는 그녀가 메리 코크를 키웠다고 한다. 도나를 구하기 위해 뛰어드는 서지. 그러나 게일리는 그러한 서지를 보고 비웃으며 게일리는 서지에게 놀라운 사실을 말해준다. 도나는 사람이 아닌 마크노톤 박사가 사이버 네트 파괴를 위해 만들어낸 AI라는 사실을. 그리고 그는 모든 비밀을 말해준다. 처음의 아인쇼크 사건부터 이미 자신이 계획한 것이라고 한다. 사이버 강화제를 개발하기 위해 테러리스트들을 이용하여 인체실험을 하고 있었는데 그 중의 하나가 탈출하여 자이넬의 네트에 들어가 이상 변화를 일으켰다고 한다. 자이넬은 그것을 자신의 시스템의 에러라고 생각하고 초기화를 시켜버렸고 그 사실을 아는 게일리는 그것을 빌미로 자이넬을 협박했다고 한다. 결국 그 후 사이버 네트의 바이러스 사건은 사이버 강화제 개발을 위한 인체 연구를 위해 방치되었던 것이다. 그리고 바이러스가 생기는 핵심은 바로 메리 코크이며 그것을 인간이 사용하게 되면 그 미묘한 차이에 따라 여러 버전의 바이러스가 탄생하게 되는 것이었다. 그리고 게일리는 서지에게 이미 사이버


단숨에 두동강이!


도나가 잡혀있다


셰리가 쓰러져 있다


게일리와의 대결

강화제는 완성되었다면서 스스로에게 강화제를 주사한다. 그리고는 서지와 게일리의 대결이 벌어진다. 게일리의 약점은 첫번째는 왼팔 팔꿈치의 관절부분이고 두번째는 왼쪽 목, 세번째는 왼쪽 가슴이다.

그를 이기면 그는 네트 전체의 초기화를 설정한 후 혼자 도망치려고 한다. 그러나 그순간을 놓치지 않고 메로디가 게일리와 동체화가 되어 그의 라이즈를 막는다. 메로디는 서지에게 자신과 함께 게일리를 없애야만 초기화를 막을 수 있다고 한다. 그 순간 메로디와 게일리를 초기화시켜 버린다. 도나는 게일리가 스스로 리콜라이드가 되어 사이버 강화제를 이용하여 사이버 네트의 지배자가 되려 했다면서 비웃는다. 그러면서 마치 정신병자처럼 이야기하며 웃어댄다. 서지는 애써 부정하려 하지만 도나는 스스로 자신이 마크노톤 박사가 만들어 낸 AI며 네트의 파괴를 위해 탄생했다고 인정한다. 그러면서 서지에게 또하나의 충격적인 사실을 알려준다. 바로 레드 크로우가 다름아닌 서지의 형, 레온이라는 사실이었다. 물론 레드 크로우는 이전 블루 메탈과 싸웠던 몬스터였다. 하지만 서지가 라이즈한 후 레온은 혼자서 결국 레드 크로우를 물리치고 자신도 중상을 입었던 것이었다. 도나는 그러한 레온을 레드 크로우를 몸체로 하는 리콜라이드로 만들어 자신의 도구로 사용한 것이었다.

도나는 자신은 어차피 마크노톤 박사로부터 네트파괴를 명령받았기 때문에 네트파괴와 함께 자신도 죽게된다고 한다. 또한 만일 살기위해 그 명령을 거부하게 되면 AI로서 존재목적이 상실되어 죽게된다고 한다. 그러면서 점점 광기에 빠지는 도나. 결국 바이러스 몬스터화하여 서지와 싸우게 된다. 도나의 약점은 첫번째는 왼손 손바닥, 두번째는 오른쪽 어깨이다. 매우 많이 공격해야 하므로 끈기있게 싸우도록 하자. 그녀를 물리친 후 마무리는 아이템 박스에서 일본도를 꺼내 사용하도록 하자.


메로디의 희생


광기에 빠진 도나


도나와의 대결


도나를 죽이고 마는 서지

도나를 물리치고 나면 에리카로부터 연락이 온다. 에리카는 마크노톤 박사가 탈옥했다는 사실을 알려준다. 그는 리콜라이드가 되려고 하는 듯하다고 한다. 리콜라이드화 수술이 가능한 곳은 리라이브 네트의 병원. 리라이브 네트에는 레드 크로우가 된 형, 레온도 있다. 그곳으로 이동하게 되는 서지.

리라이브 네트에 오면 즉시 병원의 제 2 수술실로 향하자. 그곳에 가보면 스마이리가 바이러스에 감염되어 있다. 역시 메리 코크를 사용했기 때문이다. 즉시 본부로 연락을 하자. 그러면 스마이리는 연구 그리드로 강제 소환된다. 이제 장면은 제 2 수술실. 그곳에서는 마크노톤의 의식 데이터가 리콜라이드 몸체에 전송중이다. 수술실 내부를 샅샅이 조사하도록 하자. 안쪽의 작은 불빛이 있는 장치를 살펴보고 있으면 드디어 레드 크로우가 나타난다. 첫번째 약점은 언제나처럼 왼쪽 팔과 가슴사이의 관절이고 두번째 약점은 가슴은 머리, 세번째 약점은 오른쪽 배이다.


바이러스에 감염된 스마일리

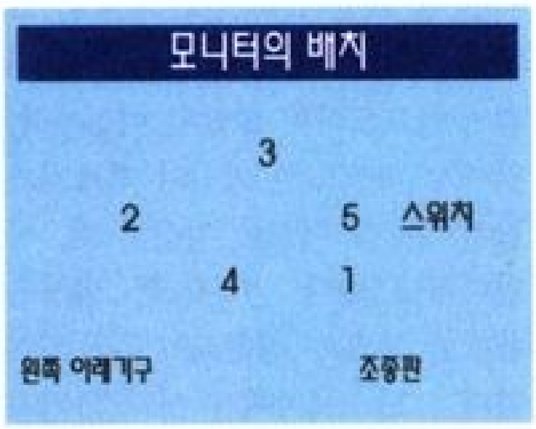

레드 크로우를 물리쳤다


분노하는 서지


레드 크로우와 함께 형의 영상이?

이제 남은 것은 마크노톤 박사뿐. 앞에 보이는 조종판을 마구 만지면 한 여성이 화면에 나온다. 그것은 이전 뉴르베르그 참사 때의 희생자로 도나와 닮았던 여성이다. 갑자기 마크노톤 박사의 목소리가 들려오며 그 여성은 자신의 딸, 마틸다라고 한다. 마크노톤 박사는 흉칙한 모습이 리콜라이드가 되어 있다. 그는 서지에게 서지가 가지고 있던 트레이서를 역탐지하여 탈옥할 수 있었다고 한다. 또한 서지가 도나에게 가지고 있던 이미지는 자신이 알게모르게 서지에게 주입해 넣었던 것이라고 한다. 그는 인류는 너무도 무지하기 때문에 자신과 같은 지도자가 필요하다고 주장한다. 화가 치밀대로 치민 서지는 그를 공격하지만 전혀 소용이 없고 오히려 그의 공격에 자신이 당할 뿐이다. 이제 서두르지 말고 침착하게 그의 약점을 찾도록 하자. 우선 그의 얼굴과 모니터에 비친 눈을 계속 보다보면 모니터가 현재 그의 눈이 되어주고 있다는 것을 파악하게 된다. 그 때 에리카로부터 연락이 와 어느 모니터가 그의 눈이 되어주고 있는지를 손으로 가리켜주면 전원을 끊을 수 있다고 말한다. 파악하는 방법은 4개의 모니터중 눈을 깜빡일 때 조금 더 빠르게 깜빡이는 모니터다. 모니터를 제압하고 나면 이제 앞의 조종판을 만져 모니터를 켜도록 하자. 우선 5개의 모니터를 모두 보도록 한다. 5개는 각각 다른 것을 보여주고 있다. 이제 다음의 순서로 모니터와 주변기기를 조작하도록 한다. 만일 설명대로 잘 되지 않을 경우에는 그때 모니터를 다시한번 모두 샅샅이 살펴보고 그 이후 다른 것들을 샅샅이 살펴보도록 한다. 또한 모니터를 살펴볼 때는 화면내의 내용도 샅샅이 살펴보도록 한다. 또한 작업 도중에 박사의 모니터 눈이 수시로 회복하게 된다. 그때마다 앞서와 같은 요령으로 모니터를 제압하도록 하자. 너무 작업이 늦어 너무 많이 공격

을 받으면 게임오버가 되니 주의해야 한다.



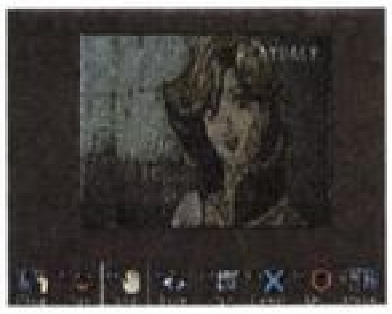
(숫자는 POS시스템에 의해 버튼을 누를 때마다 커서가 이동하는 순서대로 표시하였다.)


모니터들의 모습

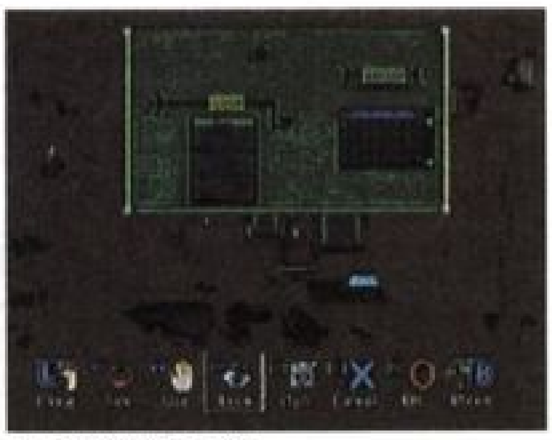
일단 1, 2, 3, 4번 모니터의 내용을 잘 살펴본다.
그 후 조종판을 다시 한번 손으로 만진다.
이후 5번 모니터를 잘 살펴본다.
3번 모니터를 살펴본다.
5번 모니터를 살펴본다.
왼쪽으로 이동하여 왼쪽 아래의 기구를 살핀 후 5개의 모니터를 살핀다.
3번 모니터를 살펴본다.
2번 모니터를 살펴본다.
왼쪽 아래의 장치를 살펴본 후 전기가 흐르는 부분을 손으로 만져본다.
3번 모니터를 살펴본다.
2번 모니터를 살펴본다.
5번 모니터의 어두운 오른쪽 공간(스위치)을 만져본다.
스위치를 누른다.
왼쪽 아래의 장치를 살펴보며 아이템 박스에서 뉴크 봄(ニューク ボム)을 사용한다.

형의 애인이었던 헬렌이 만든 뉴크 봄은 그 일대를 모두 초기화시켜버리는 무기다.

결국 서지는 목숨을 걸고 뉴크 봄을 사용한다. 그러나 에리카와 셰리의 노력으로 극적으로 라이즈에 성공한 서지는 살아난다. 이 사건 이후 NOA9000은 누군가에 의해 파괴되고 화성은 큰 타격을 입게되었다.


마크노튼 박사의 딸, 마틸다


마크노튼 박사의 모습


모니터를 조작하도록 하자


이곳을 파괴해야 한다


이곳을 조사하여 스위치를 끄도록 하자


마크노튼 박사의 최후

또 하나의 루트의 소개

디스코텍에서 앉아있는 여성이 아닌 그 옆의 서 있는 여성에게 말을 걸게 되면 뒷골목 네트로 가는 부분부터 도나와 만나는 부분이 다른 방식으로 진행된다. 여기서는 자세한 내용을 분석하지 못했지만 간략한 플로우 챠트로 소개하도록 하겠다.

1. 위성 코로니
디스코텍
정비실
광디스크를 준 여주인의 펜던트를 조사
디스코텍 보안실
곰이 있던 방

2. 리조트 네트
바(BAR)-글래스를 어넬라이즈 한다.
드림 비치의 상점

3. 리라이브 네트
수도원
병원
간호사의 방
병실의 노인
간호사의 방
스포츠 클럽 ZAP
상점
병원
진찰실의 약병들을 봄
간호사의 방
상점에서 스마이리와 대화
수도원
제단
스포츠 클럽 ZAP
상점

4. 리조트 네트
드림비치
다이빙대

분 석 후 기



분석자: 김상태(서울대 기계 항공 공학부 3학년)

이 게임은 일본 어드벤처 게임으로서는 특이하게도 상당히 긴 플레이 시간이 필요하다. CG와 애니메이션을 분리하지 않은 채 적절히 섞은 시도는 게임의 분위기를 살리는데 매우 적합했다고 보여진다. 또한 꼬리에 꼬리를 무는 수수께끼식의 스토리 전개는 수사물 어드벤처로서 매우 흥미로웠다. 이 게임은 어드벤처게임이면서도 여러가지 RPG 게임의 요소가 가미되어 있다. 일반 이동화면에서 적이 출현한다던지 적을 물리쳐 돈을 벌어 아이템을 산다던지 하는 부분인데 불행히도 이 부분들은 게임의 흥미를 높이기보다는 다소 지겨움을 유발하는 요인이었다고 여겨진다. 이 게임의 특징을 들라면 플레이어의 참여도가 매우 높다는 점을 들 수 있다. 즉 음성 데이터 처리, 몽타쥬, 환자 치료 등, 스토리 상에서 일어나는 작업 대부분을 플레이어로 하여금 체험할 수 있게한 점인데 이렇게 함으로써 플레이어와 주인공의 일체감을 높인 것은 높이 평가할 수 있다.

다만 이 게임은 전반부인 감염 01, 02, 03 과 감염 04, 05, 06 이 대조적으로 스토리 진행 속도가 달라 마치 다른 두가지 게임을 하는 듯한 느낌마저 주었다. 또한 이 게임의 전반부라 할 수 있는 감염 01, 02, 03의 스토리 진행은 한 지역을 몇번씩 헤매고 다니면서 길을 찾고 아이템을 얻으면서 느리게 진행되던 것이 후반부라 할 수 있는 감염 04, 05, 06에서는 그동안 다녔던 여러 네트를 수시로 이동해나가면서 전반부와는 비교되지 않을 정도로 빠르게 사건이 진행되어 다소 이질감이 느껴지기도 했다. 또한 동영상의 대부분이 동영상이라기보다는 약간 움직이는 그림의 수준에 그쳤다는 점도 이 게임의 단점이라고 할 수 있겠다.

하지만 전체적으로 수사물 어드벤쳐 게임으로서 스토리의 구성은 탄탄하므로 그 사실 하나만으로도 즐길만한 게임이라고 할 수 있다.

© 1997 HUDSON

킹오파 '97 연속기 특강

지난호의 킹오파 '97 스페셜 핸드 북에 많은 성원을 보내주신 독자 여러분에게 감사 드립니다. 이번호에서도 역시 지난호에 이어 챔프가 계속적으로 발견해 낸 킹오파 '97의 연속기 특강을 마련했습니다. 챔프의 킹오파 연속 공략으로 여러분도 킹오파 '97의 달인이 되십시오.

ARCADE
제작사:SNK
장르:격투 액션
발매일:발매중

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★★
연출	★★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★

테리 보가드



점프 강킥+강펀치(2단)+라이징 태클
점프 강킥+강펀치(2단)+번 너클
점프 강킥+강펀치(2단)+파워 덩크
구석에서 점프 CD강공격+라이징 태클
점프 강킥+강펀치(2단)+파워 차지+강 파워 덩크
점프 강킥+강펀치(2단)+파워 차지+강 라이징 태클
점프 강킥+강펀치(2단)+파워 차지+트리플 파워 게이저
점프 강킥+강펀치(2단)+파워 차지+파워 차지 파워 게이저
점프 강킥+강펀치(2단)+파워 차지 파워 게이저
점프 강킥+강펀치(2단)+트리플 파워 게이저
점프 강킥+강펀치(2단)+크랙슛
점프 강킥+강펀치(2단)+파워차지+파워 웨이브
일반 연속 캔슬기 소개
점프 강킥+강펀치+←C(1히트 중)+→A(1히트 중)+하단 공격
점프 강킥+강펀치+←C(1히트 중)+→A(1히트 중)+번 너클
구석에서 점프 강킥+강펀치+←C(1히트 중)+→A(1히트 중)
+파워차지+라이징 태클
구석에서 점프 강킥+강펀치+←C(1히트 중)+→A(1히트 중)
+파워차지+파워 덩크
구석에서 점프 강킥+강펀치+←C(1히트 중)+→A(1히트 중)
+파워차지+파워 차지 파워 게이저
구석에서 점프 강킥+강펀치+←C(1히트 중)+→A(1히트 중)
+파워차지+트리플 파워 게이저



쿠사나기 쿄



점프 강킥+강펀치+백십오식 황물기+구상+철퇴
점프 강킥+강펀치+백식 귀신 태우기
점프 강킥+강펀치+백십오식 독물기+죄읽기+벌읽기
점프 강킥+강펀치+이백이식 금월양
점프 강킥+강펀치+칠십오식 개(D)+R.E D킥(약)
앉아 약손+앉아 약발+황물기+구상+팔청
점프 강킥+강펀치+무식
점프 강킥+강펀치+R.E D킥(약)
구석에서 접근하여 강펀치+칠십오식 개+백식
점프 강킥+칠십오식 개+백식 귀신 태우기
점프 강킥+강펀치+황물기+구상+팔청
(타임게이지 or MAX상태)
구석에서 점프 강킥+강펀치+칠십오식 개 BB
점프 강킥+강펀치+칠십오식 개+오로치나기
일반 연속 캔슬기 소개
점프 강킥+강펀치+→B ↓D
점프 강킥+강펀치+↓D(1회 공격중)+백십오식 황물기+
점프 강킥+강펀치+→B ↓D(1회 공격중)+칠십오식 개
점프 강킥+강펀치+→B ↓D(1회 공격중)+이백이식 금
'94 용 쿠사나기
점프 강킥+강펀치+어둠가르기
점프 강킥+강펀치+백식 귀신 태우기
점프 강킥+강펀치+이백이식 농차
일반 연속 캔슬기 소개
점프 강킥+강펀치+→B ↘D
점프 강킥+강펀치+↘D(1회 공격중)+어둠가르기
점프 강킥+강펀치+→B ↘D(1회 공격중)+이백이식 농차

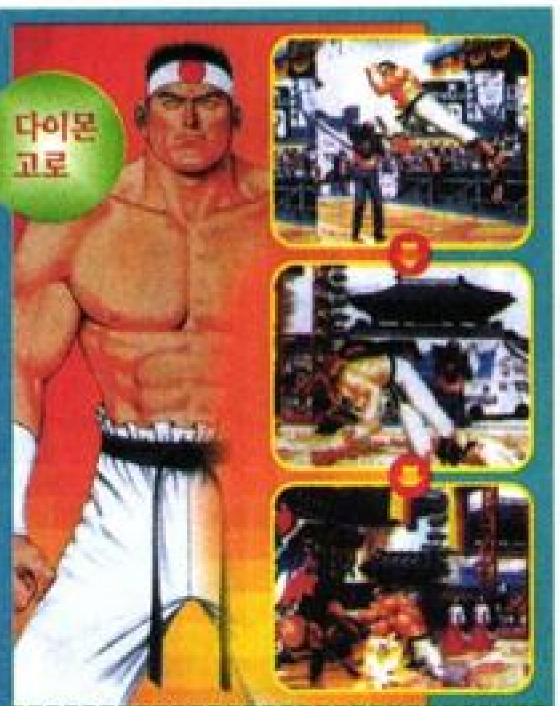
니카이도 베니마루



점프 강킥+강펀치+슈퍼 번개킥
점프 강킥+강펀치+베니마루 코레더
점프 강킥+강킥+진공 한손팽이(강)
점프 강킥+강펀치+뇌인권(중단)
점프 강킥+강펀치+뇌광권
점프 강킥+강펀치+반동삼단차기
점프 강킥+강킥+반동삼단차기
점프 강킥+강펀치+→B+뇌광권
(타임게이지 or MAX상태)
■구석에서 점프 강킥+강펀치+진공 한손팽이를 사용하면 적은 그로기 상태가 된다.
그로기된 상대를 뇌광권으로 공격하면 승리

일반 연속 캔슬기 소개
→B (히트중)+진공 한손 팽이
→B (히트중)+베니마루 코레더
→B (히트중)+일렉트리거

다이몬 고로



점프 강킥+강펀치+천지 뒤집기
점프 강킥+강펀치+밀동 뒤집기
점프 강킥+강펀치+지옥 극락 떨어뜨리기
구석에서 CD공격+천지 뒤집기
구석에서 점프 CD공격+천지 뒤집기
점프 강킥+강펀치+태풍의 산 뿌리뽑기+추가기술

사이 켄수



점프 강킥+강펀치+용연아 지룡
점프 강킥+강펀치+용연아 천룡
점프 강킥+강펀치+용악쇄
점프 강킥+강펀치+용연타+(4히트중)+
점프 강킥+강펀치+용연타+용연아 지
점프 강킥+강펀치+용연타+용악쇄
일반 연속 캔슬기 소개
점프 강킥+강펀치+←C+(1히트 중)+
점프 강킥+강펀치+←C+(1히트 중)+→A
+용연아 지룡
점프 강킥+강펀치+←C+(1히트 중)+하단 공격
점프 강킥+강펀치+←C+(1히트 중)+용연
점프 강킥+강펀치+←C+(1히트 중)+용연

아사미야 아테나



점프 강킥+강펀치+싸이코 소드
점프 강킥+강펀치+슈퍼 사이킥 드루+싸이코 소드
점프 강킥+강펀치+슈퍼 사이킥 드루+사이닝 크리스
구석에서 점프 강킥+강펀치+슈퍼 사이킥 드루+피닉스
애로우(강)
구석에서 점프 강킥+강펀치+슈퍼 사이킥 드루+점프
강펀치+공중 사이닝 크리스탈 비트
구석에서 점프 강킥+강펀치+슈퍼 사이킥 드루+점프
강펀치+공중 사이코 소드
점프 강펀치+공중 사이코 소드
점프 강펀치+피닉스 애로
점프 강펀치+사이닝 크리스탈 비트

야마자키 류지

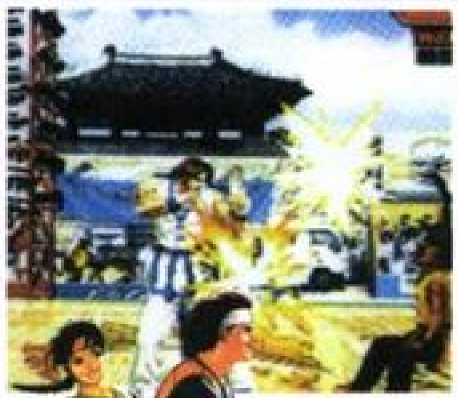


점프 강킥+강펀치+박치기
점프 강킥+강펀치+재의 철수
점프 강킥+강펀치+스네이크 펀치
구석에서 공중 강킥+강펀치+길로틴
점프 강킥+강킥+사가게

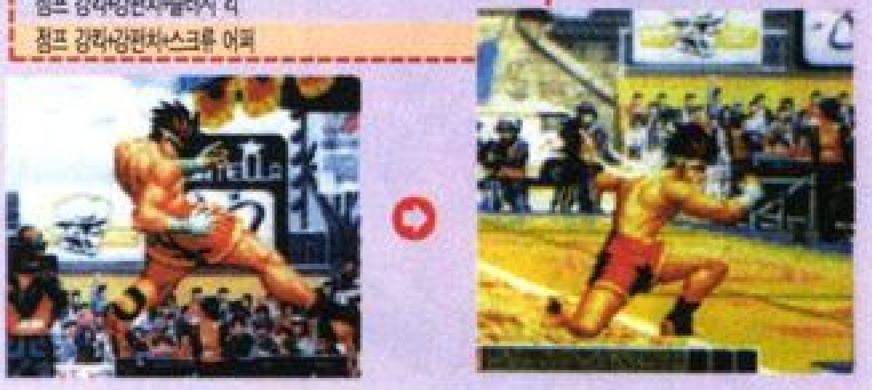
친 겐사이

점프 강킥+강펀치+표단격(약)
점프 강킥+강펀치+뢰신봉래(강)
점프 강킥+강펀치+진엔 쇼오라이
점프 강킥+강펀치+광난염포 중단

히가시 죠



점프 강킥+강펀치+타이거 킥
점프 강킥+강펀치+허리케인 어퍼(강)
점프 강킥+강펀치+폭열권(약)+폭열권 피니시(약)
점프 강킥+강펀치+폭열 허리케인
구석에서 점프 CD강공격(크리티컬일 경우)+타이거 킥
구석에서 점프 CD강공격(크리티컬일 경우)+슬래시 킥
구석에서 점프 CD강공격(크리티컬일 경우)+황금의 발 뒤꿈치
점프 강킥+강펀치+슬래시 킥
점프 강킥+강펀치+스크류 어퍼



블루 마리

점프 강킥+강펀치+스트레이서 슬라이서+추가타
점프 강킥+강펀치+버티컬 애로우+추가타
점프 강킥+강펀치+M.타이푼
점프 강킥+강펀치+신 필살기
점프 강킥+강펀치+백드롭 리얼
점프 강킥+강펀치+M.타이푼
점프 강킥+강펀치+진 M.타이푼



김갑환

점프 강킥+강펀치+공사진(약)
점프 강킥+강펀치+유성락(약)
점프 강킥+강펀치+반월참
점프 강킥+강펀치+A+봉황각

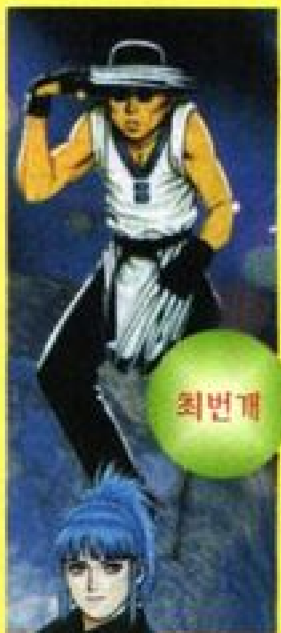


빌리 칸

점프 강킥+강펀치+C 버튼 연타
점프 강킥+강펀치+삼절곤 중단치기
+화염 삼절곤 중단치기
점프 강킥+강펀치+화염 선풍곤
점프 강킥+강펀치+대선풍
점프 강킥+강펀치+선원 살곤
점프 강킥+강펀치+A연타



최번개



점프 강킥+강펀치+용권 질풍참(강)
점프 강킥+강펀치+하단 악희 2연타+용권
질풍참(강)
점프 강펀치+앉아 강펀치+용권질풍참
점프 강펀치+강펀치+봉황각

장거한



점프 강킥+강펀치+대파괴 던지기
점프 강킥+앉아 강펀치+철구 비연참(약)
점프 강킥+강펀치+철구 대회전(약)

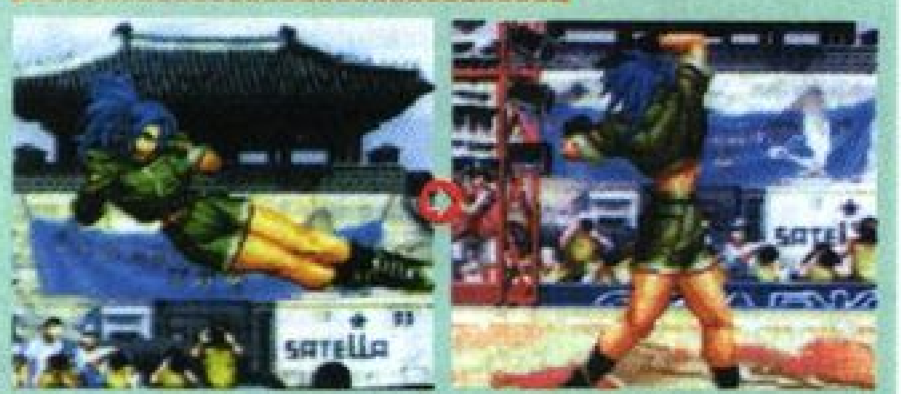
앤디 보가드

점프 강킥+강펀치+비상권(약)
점프 강킥+강펀치+승룡탄(약)
점프 강킥+강펀치+격벽 배수장+점프 CD강공격
점프 강킥+강펀치+격벽 배수장+승룡탄(약)
점프 강킥+강펀치+격벽 배수장+초 열파탄(약)
점프 강킥+강펀치+참영권+이련행
점프 강킥+강펀치+비상 유성권
점프 강킥+강펀치+공파탄
점프 강킥+강펀치+격벽배수장+공파탄



레오나

점프 강킥+강펀치+문슬래셔
점프 강킥+강펀치+그랜드 세이버+그랜드 세이버 커터
볼테크런처+V슬래셔
볼테크런처+문 슬래셔
점프 강킥+강펀치+그래비티 스톰
점프 강킥+강펀치+리볼스파크





클라크

- 점프 강킥+강펀치+발칸펀치
- 점프 강킥+강펀치+슈퍼 아르헨틴 백브리커+플래싱 엘보
- 점프 강킥+강펀치+롤링 크레아들+플래싱 엘보
- 점프 강킥+ ·B+울트라 아르헨틴 백브리커
- 점프 강킥+강펀치+울트라 아르헨틴 백브리커
- 점프 강킥+ ·B+슈퍼 아르헨틴 백브리커+플래싱 엘보





랄프

- 점프 강킥+강펀치+슈퍼 아르헨틴 백브리커
- 점프 강킥+강펀치+발칸 펀치
- 점프 강킥+강펀치+기드링 어택
- 점프 강킥+강펀치+약킥+슈퍼 아르헨틴 백브리커
- 점프 강킥+앉아 강펀치+바리바리발칸펀치
- 점프 강킥+강펀치+말타기 발칸펀치

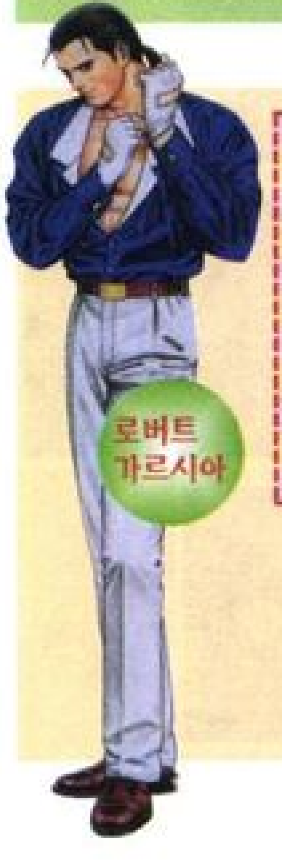




료 사카자키

- 점프 강킥+강펀치+호포
- 점프 강킥+강펀치+호황권
- 점프 강킥+강펀치+비연 질풍각
- 점프 강킥+강펀치+극한류 연무타+점프 CD강공격
- 점프 강킥+강펀치+극한류 연무타+비연 질풍각(강)
- 점프 강킥+강펀치+극한류 연무타+호포
- 점프 강킥+강펀치+맹호 뇌신강+호포
- 점프 강킥+강펀치+맹호 뇌신강+일격필살(약)
- 점프 강킥+강펀치+일격필살





로버트 가르시아

- 점프 강킥+강펀치+용격권(약)
- 점프 강킥+강펀치+용아
- 점프 강킥+강펀치+비연 선풍각(강)
- 점프 강킥+강펀치+극한류 연무각+점프 CD강공격
- 점프 강킥+강펀치+극한류 연무각+용아
- 점프 강킥+강펀치+극한류 연무각+썸머 쏠트킥
- 구석에서 점프 강킥+강펀치+극한류 연무각+공중 참연각
- 점프 강킥+ ·B+극한류 연무각+용아
- 점프 강킥+ ·B+극한류 연무각+썸머 쏠트킥
- 점프 강킥+ ·B+극한류 연무각+점프 CD 강 공격
- 점프 강킥+ ·B+극한류 연무각+비연선풍각





유리 사카자키

- 점프 강킥+강펀치+호황권
- 점프 강킥+강펀치+백열따귀
- 점프 강킥+강펀치+유리 초 돌려차기(방어시)+하단킥)
- 점프 강킥+강펀치+초 어퍼+더블 초 어퍼
- 점프 강킥+강펀치+유리 초 너클
- 점프 강킥+강펀치+비연열공





킹

- 점프 강킥+강펀치+톨네이도 킥(강)
- 점프 강킥+강펀치+미라쥬 킥(강)
- 점프 강킥+강킥+서프라이즈 로즈(강)
- 구석에서 점프 강킥+강펀치+서프라이즈 로즈(강)+톨네이도 킥(강)
- 점프 강킥+앉아 강펀치+더블 스트라이크





시라누이 마이

- 점프 강킥+강펀치+용염무
- 점프 강킥+강펀치+비상 용염진
- 구석에서 점프 강킥+강펀치+초 필살인봉
- 점프 강킥+앉아 강펀치+필살인봉
- 점프 강킥+강펀치+화접선
- 점프 강킥+강펀치+백취의 춤
- 점프 강킥+강펀치+봉황의 춤





카구라 치즈루

- 점프 강킥+강펀치+진 이면 일활 삼뢰의 포진
- 점프 강킥+강펀치+진 이백팔십 오활영기의 초
- 점프 강킥+강펀치+이백 십이활.신 속의 축사+이백 십이활.신 속의 천단 축사
- 점프 강킥+강펀치+백팔활.옥향의 금옹





- 점프 강킥+강펀치+어퍼 듀얼
- 점프 강킥+강펀치+스레지 햄머
- 점프 강킥+강펀치+미사일 에이트배쉬
- 점프 강킥+강펀치+밀리언 베스스텝
- 점프 강킥+강펀치+제트 카운터

나나카세 야시로









셸미

- 점프 강킥+강펀치+셸미 스파이럴
- 점프 강킥+강펀치+셸미 호일
- 점프 강킥+강펀치+셸미 프레스
- 점프 강킥+강펀치+셸미 카니발



크리스

- 점프 강킥+강펀치+체인 슬라이드 터치
- 점프 강킥+강펀치+트위스터 드라이브
- 점프 강킥+강펀치+헌팅 에어
- 점프 강킥+강펀치+슬라이드 터치









야가미 이오리

(노말, 폭주 둘다 가능)

- 점프 강킥+강펀치+백식 귀신 태우기
- 점프 강킥+강펀치+백이십 칠식
- 점프 강킥+강펀치+이백이십 금월음
- 점프 강킥+강펀치+설풍+강펀치+백이십 칠식
- 점프 강킥+강펀치+설풍+강킥+백이십 칠식
- 점프 강킥+강펀치+설풍+금천 이백 십일식 야오토메
- 구석에서 점프 강킥+강펀치+백이십 칠식(2단)+백식 귀신 태우기
- 점프 강킥+→Ax2+백이십식 발화(3번)









야부키 신고

- 점프 강킥+강펀치+백십오식 독물기 미완성
- 점프 강킥+강펀치+이백사십 농차 미완성
- 점프 강킥+강펀치+백십 귀신 태우기 미완성
- 점프 강킥+강펀치+백십 난폭하게 물기 미완성
- 점프 강킥+강펀치+백일식 으스름차 미완성
- 점프 강킥+강펀치+외식 봉인 뛰기
- 점프 강킥+강펀치+신고 킥







폭주 뉴 페이스 팀 특급 기술

오로치 3걸 선택 법

우선 폭주 이오리와 폭주 레오나를 고른다.

-폭주 이오리 선택법
(스타트버튼을 누르고)↑↓↑↓↑↓+AC

-폭주 레오나 선택법
(스타트버튼을 누르고)→→→→BD

그 후 (스타트 버튼을 누르고)↑, ←, ↓, →, ↑, ↓+BC를 누르면 폭주 이오리와 폭주 레오나 사이에 오로치 3걸(야시로, 셸미, 크리스)이 나타난다.



캐릭터 선택 화면



캐릭터 순번

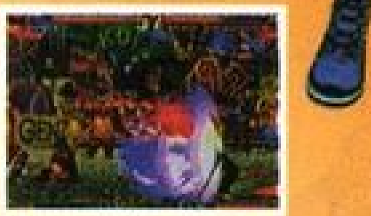


크리스

〈필살기〉
↓↙←A,C
↓↘→A,C
→↓↘A,C
(접근해서)←↙↓↘→A,C

〈초필살기〉
↓↘→↓↘→A,C
↓↙←↙↓↘→A,C
↓↙←↓↙←A,C

〈연속기〉
점프 강킥+강펀치+←↙↓↘→A,C+←↓↘A,C
점프 강킥+강펀치+←↙↓↘→A,C+↓↘→↓↘→A
점프 강킥+강펀치+←↙↓↘→A,C+CD 강공격
점프 강킥+강펀치+←↙↓↘→A,C+점프 CD 강공격
점프 강킥+강펀치+→↓↘A,C
점프 강킥+강펀치+↓↙←A



↓↘→↓↘→A,C



셸미

〈필살기〉
←↙↓↘→A,C
↓↙←A,C
↓↙←B,D
(공중에서)↓↙←B,D

〈초필살기〉
←↙↓↘→←↙↓↘→A,C
↓↙←B,D

〈연속기〉
점프 강킥+강펀치+↓↙←A,C
점프 강킥+강펀치+↓↘→↓↘→A,C



나나카세 야시로

〈필살기〉
←↙↓↘→A,C
→↘↓↙←A,C
↓↙←A,C
←↙↓↘→B,D

〈초필살기〉
(접근해서)←↙↓↘→←↙↓↘→A,C
(접근해서)↓↙←↓↙←A,C
↓↘→↓↘→A,C

〈연속기〉
점프 강킥+강펀치+→↘↓↙←A,C
점프 강킥+강펀치+←↙↓↘→A,C
점프 강킥+강펀치+←↙↓↘→←↙↓↘→A,C
점프 강킥+강펀치+↓↙←↓↙←A,C
↓↙←A,C+앉아 강펀치+←↙↓↘→A,C
↓↙←A,C+앉아 강펀치+→↘↓↙←A,C
↓↙←A,C+앉아 강펀치+←↙↓↘→←↙↓↘→A,C
↓↙←A,C+앉아 강펀치+↓↙←↓↙←A,C



↓↙←A,C



폭주한 셸미의 승리 포즈



↓↘→↓↘→ A,C



야시로 등장화면



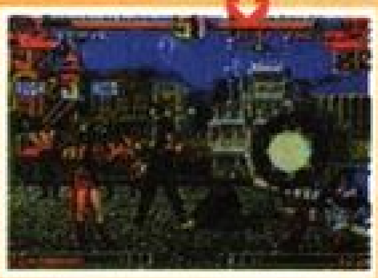
필살기 쓰기 직전 야마자키의 목을 붙들고 있는 포즈



필살기 사용 직전의 극적인 포즈



↓↘→↓↘→ A,C



←↙↓↘→C



동급생 2

상당한 스토리와 연출, 흥미있는 대사로 게임 자체의 완성도가 높았지만 18금이라는 이유로 악명 높은 동급생2가 가정용 등급으로 수정이 가해져서 등장하게 되었다. 그간에 18금이라는 이유로 즐기기를 꺼려했던 유저들도 부담없이 동급생2의 참 재미를 느껴 볼 수 있을 것이다.

제 작 사:반프레스토
장르:어드벤처
발 매 일:발매중
발 매 가:6,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★★
연출	★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★
난이도	★★★★

캐릭터 소개

카와지리 아키라 (川尻 あきら)

류노스케와 3년 동안 같은 반이었으며, 현재도 가장 류노스케와 친한 친구이다. 요코를 좋아하고 있으며, 텔레비젼과 유도에 이상할 정도로 심취하고 있다.



겉으로는 당당할것 같은 녀석이지만 실제로는 수줍움을 많이 탄다

나가오카 요시키 (長岡芳樹)

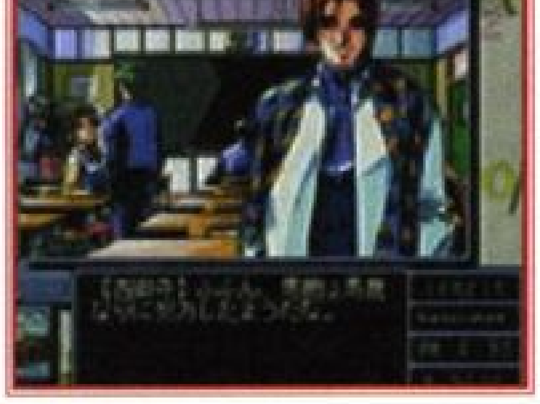
야소하치 학원의 사진부 부장이자 유일한 부원. 언제나 카메라를 들고 다니며 기분 나쁜 웃음을 짓는다. 그의 음흉한 웃음에 기겁하지 않을 여성은 몇명이나...?



이 녀석 때문에...

사이온지 아리토모 (西御寺 有友)

거대한 재벌가의 아들로 세상 여자들이 모두 자기를 좋아하고 있는 것으로 믿는 왕자병 말기의 환자. 류노스케와의 사이 역시 극악으로 서로 으르렁대기 일쑤다.



세기말 왕자병

텐도 신칸센 (天道 新幹線)

야소하치 학원의 체육교사. 처음 그의 외모를 본다면 깡패인지 선생인지 의심이 갈 것이다. 류노스케와는 천적으로 보육원의 보모 아즈미를 짝사랑 한다.



외모로 봐서는 분명한 깡패다......

여자 캐릭터는 따로 설명하지 않겠다. 개인적으로 다들 공략이 되어 있으므로...

프롤로그

본 게임에 들어가기 전에 먼저 프롤로그 게임을 플레이해야 한다. 게임에 출연하는 캐릭터들과 주인공과의 관계와 상황등을 알 수 있는 준비 정도로 생각할 수 있는데 본 게임과는 달리 커맨드식 어드벤처로(자유성이 없는) 진행을 하게 된다.

프롤로그에서 사용되는 명령어

見る/調べる
(보다/조사하다)
話す (대화하다)
聞く (듣는다)
移動する (이동하다)

자기 방에만 쓰이는 명령어

色色と考える
(여러가지를 생각한다)
セーブする(세이브를 한다)
寝てしまう(잠잔다)

12월 16일

특별한 일은 없고, 유이와 류노스케의 관계정도를 알 수 있다.

교실(아키라와 대화)→교문(텐도와 대화)→집 앞→리빙룸(유이, 미사코와 대화)→자기방(유이와 대화)→리빙룸(미사코와 대화)→자기방(아키라의 전화)

리빙룸 (유이와의 대화)

유이 - 뭐가 오빠?

류노스케 - 나, 나는 오빠가 아니얏!!

유이 - 알고는 있지만......

리빙룸 (미사코와의 대화)

미사코 - 그래그래, 들었어요...... 또 텐도 선생과 말썽이 일어났다면서요?

류노스케 - 쳇, 유이 녀석이 말했구나.

미사코 - 아니, 내가 들은 거예요 한데 유이, 어느 사이에인가 나의 알람 시계를 가지고 갔어요.

류노스케 - 알람시계를?

미사코 - 그래요, 일주일 전 쯤부터 군요, 매일밤 시계 2개를 놓고, 자는 모양이던데.

류노스케 - 하하하...... 잠깐, 텐도와의 승부가 시작된 때인가.

유이와 미사코 모녀에 관한 설명

미사코는 류노스케 아버지의 대학 동창으로 고고학자로 항상 외국에 나가 있는 류노스케 아버지를 대신 하여 8세때부터 류노스케를 돌보아 준다. 유이는 바로 미사코의 딸이며 둘은 혈연적으로 아무런 관계가 없다. 류노스케는 유이를 단지 동생정도로 의식하려 하지만 유이는 류노스케를 남자로써 좋아하고 있다.

12월 17일

방과후 토모미와 교문에서 만나게 되는데, 무섭다면서 함께 돌아가자고 한다. 집 앞에 와서 토모미와 헤어지게 되는데 그 직후 요시키가 나타난다... 뭔가 관련이 있는 것일까?

자기 방(유이와 대화)→리빙룸(미사코에게 빵을 받음)→학교→교문(텐도와 대화)→교실(아키라→토모미 대화→미레이 선생과 대화)→1교시(유이에게 도시락을 받음→아키라와 대화→점심시간(아키라와 대화→도서관으로 이동:토모미와 대화→교문으로 이동:텐도와 대화→교무실로 이동:미레이 선생과 대화→도서관으로 이동:토모미와 대화→옥상으로 이동:카렌과의 이벤트)→교무실(미레이 선생과 대화)→교문(토모미와 만나서 함께 돌아옴)→집 앞(토모미와 헤어지고 요시키와 만남)→리빙룸(미사코와 대화)→자기 방→리빙룸(유이와 대화→저녁식사→미사코와 대화)→자기 방(창문에서 토모미와 대화→아키라의 전화)

옥상 (카렌과의 이벤트)

류노스케 - (헉......(마이지마 카렌) !?)

카렌 - 류노스케군, 어째서 이런 장소에서 도시락을 먹고 있어?

류노스케 - 욱! 켁 켁 켁!!

카렌 - 괘, 괜찮아?

류노스케 - 아, 으응

카렌 - 아하하하, 싫다, 류노스케군 코에서 밥알이 튀어 나왔어. 미안해, 식사중인 것 같은데.

류노스케 - 아, 아냐...... 괜찮아.

카렌 - ......

류노스케 - 뭐, 뭐야 뭔가 이상해?

카렌 - 류노스케군은 귀여운 도시락통을 가지고 있네.

류노스케 - 하하하, 그래?

카렌 - 헤에...... 맛있어 보이는 도시락이네.

류노스케 - (쳇......뭔가 먹을 수 없군)

카렌 - ......

류노스케 - (뭔가......도시락을 보고 있다. 어째서일까......)

류노스케 - 드문 일이네, 학교에 오다니.

카렌 - 그렇네, 얼마만 일까.

류노스케 - 저기 있잖아, 옥상에는 뭘하러 왔어?

카렌 - 사실은 오후의 수업이라도 들으려고 서둘러서 왔어.
하지만 예정보다 빨리 학교에 도착해버렸어.

류노스케 - 흐음, 그것이 옥상에 혼자 있는 이유인가.

카렌 - 그게, 학교에서도 우왕좌왕거리고......

류노스케 - 아아, 확실히 모두들 소동이 났겠지.
그건 그렇고, 잘도 내이름을 기억했네. 놀랐어.

카렌 - 하지만 류노스케군은, 야소하치 학원에서는 나보다 유명 하잖아?

류노스케 - 쳇, 무슨 의미야.

카렌 - 좋은 걸, 이렇게 대화하니.

류노스케 - 에?

카렌 - 하지만 드라마가 아니고, 진짜로 동급생인 걸.

류노스케 - ???

카렌 - 대화도 대본 따위가 아니고......
상대에게 신경 쓸 필요도 없고...... 매우 자연스럽다고 생처 않아?

류노스케 - 그래?

카렌 - 나, 이상한 말을 해버렸어.
류노스케군에게는 이것이 범한 일일 테니가, 교실에 들어가고 싶지 않아.
학교에 올 때 마다 전학생 이된 기분이야.

류노스케 - 나역시 학교에 오고 싶지 않아.

카렌 - 아하하하, 그럼 나같이 예능계로 들어오면 좋겠네.
그렇게 되면 학교에 오고 싶어도 오지 못하니까.
거의 학교에 오지 못했는데, 3학년이 되어버렸어.

류노스케 - (으음, 어떻게 하면 그렇게 되는지 가르쳐줘.)

카렌 - 미안...... 내가 봐서 먹지 못했구나.

류노스케 - ......

카렌 - 아니...... 난 괜찮으니까

류노스케 - 혹시..... 배가 고픈거 아니야?

카렌 - 메니저가, 최근 살이 쪘다고 먹지 못하게 해서....

류노스케 - 다이어트? 그건 몸에 않좋아.

카렌 - 어쩔수 없어. 뚱뚱하게 살찐 나 따위는 아무도 상대해 주지 않을 테니까.

류노스케 - 이것 말이야, 원래 유이의 도시락이야.
그래서 생김새가 분명, 굉장히 이상할 거야.

카렌 - 유이?

류노스케 - 아아, 나와 함께 사는 여자아이.

카렌 - 아, 생각 났다.
류노스케군은 드라마 같은 실생활을 하고 있구나.

류노스케 - 괜찮다면 먹어도 좋아, 나는 이미 배가 부르니깐.

카렌 - ......

류노스케 - 먹어.

카렌 - ......

류노스케 - 부담 갖지 않아도 돼.

카렌 - ......

류노스케 - 수업중에 꼬르륵 소리가 나면, 부끄러울 거야.

카렌 - ......
조금 먹어볼까.

류노스케 - ......

카렌 - 맛있어!!

류노스케 - 정말?

카렌 - 응, 텔레비전 방송국에서 나오는 도시락 보다, 몇배는 맛있어.

12월 18일

자기 방(유이와 대화)→리빙룸(미사코와 대화)→집 앞(토모미와 만나서 함께 학교에 감)→교문(텐도와 대화)→교실(요시키와 대화→사

이온지와 대화→미레이 선생과 대화)→점심시간(아키라와 함께 점심을 먹음→미레이 선생과 대화)→방과후(토모미와 대화→사이온지와 대화)도서관(코즈에와 부딪힘)→교문(텐도와 대화)→집 앞(이즈미와 대화)→리빙룸(유이와 대화)→자기 방→리빙룸(미사코와 대화→유이와 대화)→자기 방(카렌의 전화)

12월 19일

아침부터 텐도가 신경에 거슬리는 말을 한다. 유이와 류노스케의 동거에 대해서 잡고 늘어지는데... 류노스케는 단단히 열이 받은 모양! 그날 따라 신경 거슬리는 요시키와 사이온지가 제물(?)이 된다... 방과후 요시키가 류노스케에게 돌아가는 시각과 일정을 묻는다. 왠지 수상쩍다.

자기 방(유이와 대화)→리빙룸(유이, 미사코와 대화)→교문(텐도와 대화)→교실(유이와 대화→아키라와 대화→요시키, 사이온지 구타→이즈미와 대화→토모미와 대화→요시키, 사이온지 다시 구타→미레이 선생과 대화)→점심시간(토모미와 함께 점심을 먹음)→방과후(아키라와 대화→요시키와 대화)→교문(코즈에와 대화후 함께 집으로 돌아옴)→집 앞(요시키와 만남)→리빙룸(미사코와 대화)→자기 방(토모미와 대화)→리빙룸(미사코와 대화)→자기 방(아키라의 전화)

12월 20일

어제 텐도의 일 때문에 유이도 기분이 상한 것 같은데, 아침에는 여느때와 같다. 역시 유이는 강한 아이인가?

자기 방(유이와 대화)→리빙룸(미사코와 대화)→집 앞(유이와 대화→미도리와 만남)→(텐도와 대화=무시함)→교실(유이와 대화→아키라와 대화→토모미와 대화→이즈미와 대화=협박?→미레이 선생과 대화)→방과후(요시키와 대화→사이온지와 대화)→체육관 뒤(요코와 만남)-교문(아키라와 대화)-집 앞-리빙룸(미사코에게 요시키가 왔다고 전해들음)-자기 방(요시키와 만남)-리빙룸(요시키를 쫓아냄-미사코, 유이와 대화)-자기 방-리빙룸(미사코, 유이와 대화)-자기방

교실 (이즈미와 대화)

이즈미 - 헷헷헤~ 나, 봐버렸어.
류노스케 - 뭐, 뭘?
이즈미 - 유이와 팔을......
류로스케 - 쉬이이이이이이잇!!!
이즈미 - 3년동안 처음이었어, 그런 광경을 본 것은.
류노스케 - 쉬이이이이이이잇!!!
이즈미 - 소변 보냐?
류노스케 - 쉬이이이이이이잇!!!
이즈미 - 파르페가 좋겠어.
류노스케 - 뭐가 파르페냐.
이즈미 - 자기 집이 찻집을 하고 있겠지?
류노스케 - 거절한다. 나는 그런 협박에 굴하지 않아.
이즈미 - 어~이, 토모미.
류노스케 - 초콜렛 파르페는 어때?
이즈미 - 싫어. 스트로베리 파르페가좋아.
류노스케 - (어, 어째서 이즈미에게 사주지 않으면 안되는 거지.)

12월 21일

드디어 방학을 하는 날이자 텐도와의 승부에 종지부를 찍을 날이다. 일그러진 텐도의 얼굴을 즐기며(?) 즐거운 방학을 맞이하자.

자기 방(유이와 대화)-리빙룸(미사코, 유이와 대화)-집 앞(유이와 대화)-교문(텐도와대화)-교실(유이와 대화-아키라와 대화-이즈미와 대화-사이온지와 대화-요시키와 대화-요코와 대화-토모미와 대화-미레이 선생과 대화-카렌과 대화)-방학식

맵 설명

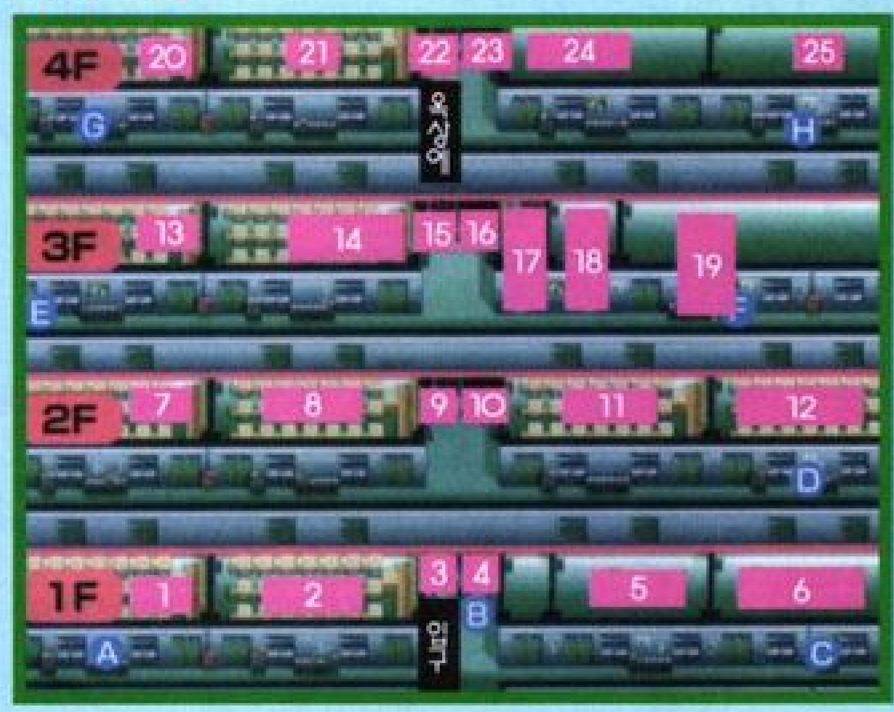
야소하치 마을



1. 야소하치 학원 (八十八學園)
2. 백사지 공원 (白蛇ヶ池公園)
3. 맨션 (マンション)
4. 편의점 (コンビニ)
5. 야소하치 공원 (八十八公園)
6. 테니스 코트 (テニスコート)
7. 여행 대리점 (旅行代理店)
8. 코즈에의 집(こずえの家)
9. 야소하치 역(八十八驛)
10. 요코의 집 (洋子の家)
11. 토모미의 집(友美の家)
12. 집 (自宅)
13. 텐도의 집 (天道の家)
14. 보육원 (花園保育園)
16. 패스트 푸드점(ファーストフード)
17. 시민병원(市民病院)
18. 요시키의 집 (芳樹の家)
19. 아키라의 집 (あきらの家)
20. ???
21. 사이온지의 집 (西御寺の家)
22. 이즈미의 집 (いずみの家)
23. 카렌의 집 (可憐の家)
24. 야소하치 해안 (八十八海岸)

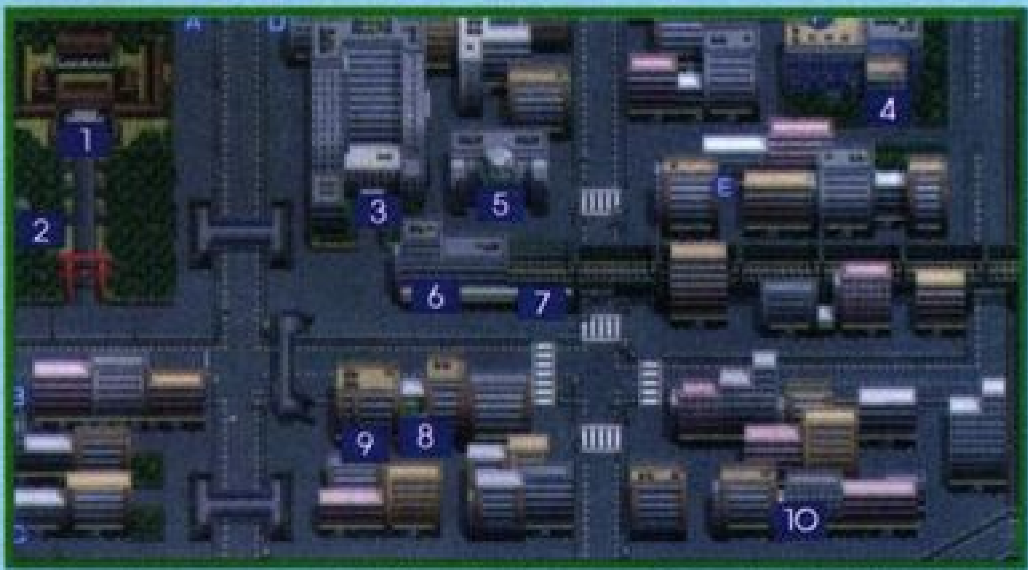
①번부터 ⑩번부터 퀴즈형제의 집

키사라기 마을



1. 1학년 A반
2. 1학년 B반
3. 2층 계단
4. 500엔 발견
5. 보건실
6. 직원실(교무실)
7. 1학년 C반
8. 2학년 A반
9. 3층 계단
10. 2층계단
11. 2학년 B반
12. 2학년 C반
13. 3학년 A반
14. 3학년 B반
15. 4층계단
16. 3층계단
17. 연극부 창고
18. 사진부
19. 도서관
20. 3학년 C반
21. 교실22. 옥상계단
23. 4층계단
24. 미술실
25. 음악실

야소하치 학원



1. 키사라기 신사 (如月神社)
2. 전망대 (高台)
3. 호텔 (ホテル)
4. TV 방송국 (TV局)
5. 스튜디오ATARU(スタジオアタル)
6. 공사현장 (工事現場)
7. 키사라기 역 (如月驛)
8. 예능 프로덕션 (藝能プロ)
9. 게임 센터 (ゲーセン)
10. BIG FOX

교정에서의 명령어

校舍に入る (교사에 들어간다.)
體育館へ行く (체육관에 간다.)
體育館裏へ行く
(체육관 뒤에 간다.)
弓道部練習場へ行く
(궁도부 연습장에 간다.)
まだここにいる
(아직 여기에 있는다.)
學校を出る (학교를 나간다.)

본 게임이 시작되면 커맨드식 시스템을 탈피하고 전작과 같은 커서로 게임을 진행하게 된다.

세이브와 로드

자기 방에 들어오면 세이브와 로드를 할 수 있지만 침대를 클릭해서 잘 경우에만 가능하다. 세이브 개수는 일기장에 수에 따라서 결정이 되는데, 일기장은 게임 진행중에 손에 넣을 수 있다.

나루사와 유이 (鳴澤 唯) YUI NARUSAWA

8세때부터 류노스케와 함께 살게 된 유이. 귀여운 동생의 타입이며 바로 동급생2의 히로인으로 극악의 난이도를 자랑한다.

12월 22일

교문에서 유이를 만나게 되면 함께 수영장을 가자고 한다. 선택문이 나오기는 하지만 어차피 거절을 못하므로 따로 적지는 않겠다.(한마디로 걸리면 강제... 다른 캐릭터 공략중에 걸렸다면 상당히 곤란할 것이다.)



류노스케 - (헤에......)
유이 - 어때, 어울려?
류노스케 - 似合う (어울린다.) *
似合わない (안어울려)
그, 그렇군, 꽤 괜찮잖아?
유이 - 정말?
류노스케 - 거짓말은 하지 않아.
유이 - 다른 누구에게 듣는 것 보다 류노스케군에게 듣는 게 기뻐.

오리지날 이벤트로는 그리 나쁜 것 같지는 않지만... 원작의 원화와는 상당한 차이가 있어서 무지막지한 이질감이 느껴진다...(이건 유이가 아니야) 바로 플스판 동2 최대의 단점이다.(뒤에 다른 캐릭터들의 추가 컷도 마찬가지로 이질감이 대단하다.)

12월 24일

유이는 사이온지가의 크리스마스 파티에 간다고 한다. 작년 류노스케가 파티를 망치는 바람에 류노스케는 혼자 따로 놀게 되고... 이곳저곳 다니다가 8시경에 집에 들어가면 유이가 파티에서 돌아와 있다. 너무 이른 시각이 아닐까 의



아해 하는 류노스케... 유이는 류노스케와 함께 크리스마스 이브를 지내기 위해서 일찍 집에 돌아온 것이다. 부엌으로 가면 유이가 있는데 류노스케를 기다리다가 잠이 들은 모양이다. 감기에 걸리지 않게 외투를 벗어서 씌어주자.

12월 25일~28일



자꾸만 유이에게 접근하는 사이온지... 류노스케는 애써 부정하려 하지만 신경쓰이는 것은 당연지사. 하지만 유이는 역시 류노스케에게...

12월 29일

(여행 대리점)

유이 - 오빠, 여기서 뭘 하고 있어?
류노스케 - 보는 그대로다.
유이 - 봐서 모르겠으니깐 물어보는 거야.
류노스케 - (사실은, 나도 뭘하고 있는지 모르겠군.)
유이 - 알았다. 여자아이와 만나려고 기다리고 있구나.
류노스케 - 틀렸어.
유이 - 그럼 귀여운 여자아이가 있는지 찾아 본다던가?
류노스케 - 너, 너말이야.

온천 여행

이즈미, 요코, 미사코의 클리어를 위해서는 온천 여행이라는 이벤트가 필수적 요소이다. 온천 여행 가는 법

날 짜	시 간	장 소
12월 22일	AM 9:00~PM 6:00	체육관 뒤 (요코와 대화) 요코의 집 (요코와 대화) 아키라의 집 (아키라와 대화) 야소하치 공원 (요코와 대화)
12월 23일	AM 8:00~PM 6:00	아키라의 집 (아키라와 대화) 보육원 (요코와 대화) 토모미의 집 (아키라와 대화)
12월 28일	AM 10:00~PM 9:00	자신의 방 (아키라에게서의 온천여행 제의 전화)

유이 - 그렇다면 유이와 사귀어줘.
류노스케 - 하아?
유이 - 유이는 귀엽지 않으니까 안되겠구나.
류노스케 - 사이온지가 귀엽다는 말을 했겠지?
유이 - 사이온지군은 관계없어. 오빠가 중요한 거야.
류노스케 - (뭐, 뭔가 오늘, 적극적이군.)
유이 - 오빠가 사귀어 준다면, 유이는 어디든지 갈거야.
남자의 목소리 - 가, 가면 안됩니다, 유이씨!!
류노스케 - (누, 누구지!?)
사이온지 - 하아 하아 하아. 야 천치!!
류노스케 - 뭐야, 부잣집 도련님인가.
사이온지 - 유이씨에게 무슨말을 한거냐!!
유이 - 사이온지군, 유이가 사귀어 달라고 말한 거예요.
류노스케 - 유이, 쉽게 말해 버리는구나.
유이 - 그게 아니야, 유이는 이제 말하고 싶은 것은 말할 거니까.
류노스케 - 너, 오늘은 뭔가 변했다.
유이 - 함께 살면은, 어째서 함께 다닐 수 없는 거지?
사이온지 - 저, 저 유이씨.
류노스케 - 일부러 이상한 소문을 만들 작정은 아니겠지?
유이 - 유이는 아무것도 무섭지 않아.
사이온지 - 유, 유이씨, 저를 무시하지 않아 주시겠습니까?
유이 - 유이는 오빠와 이야기하고 있어요. 방해하지 말아주세요.
사이온지 - (질큐.....)

뭔가...... 복잡하군.

1월 1일

새해의 아침이다. 유이는 아침부터 기모노를 입고 류노스케에게 자랑을 못해서 안달이 난듯... 어울린다(似合っている)를 선택해 주자. 그리고 함께 신사에 가자는데... 역시 누군가와 첫참배를 간다(初詣に唯と行く)를 선택해서 함께 신사에 가자. 그런데 또 신사에서 사이온지를 만나게 된다. 서로 함께 신사에 들어가겠다고 싸우자 유이는 자기가 돌아 가겠다면서 가버린다...(웬수같은 사이온지 녀석)

1월 2일

백사지 공원에 가면 요시키와 사이온지가 뭔가 흉계를 꾸미고 있다는 것을 알 수 있다. 재수없는 녀석 둘이 뭔일을 벌이려는지...(요시키는 언제부터 사이온지의 충실한 부하가 되었던가...?)

1월 3일

5시경에 자신의 방에 가면 전화가 걸려온다. 어떤 여자인데 류노스케를 좋아한다면서 스테이션 호텔에서 만나자고 한다... 뭔가 수상쩍지만 호텔로 가자. 그런데 호텔에서 사이온지와 유이를 목격하게 되고 둘을 오해한 류노스케는 호텔을 뛰쳐나오게 된다. 다시 집으로 돌아와 유이를 만나면 유이는 아무일도 없었는데 류노스케가 믿어주지 않는 다면서 뛰쳐나가 버린다.

(야소하치 공원)





나루사와 유이 공략 스케쥴

날 짜	시 간	장 소
12월 22일~24일	AM 8:00~PM 6:00	교문, 야소하치 공원, 요코의 집, 아키라의 집, 야소하치 역, 테니스 코트, 요코의 집
12월 24일	AM 8:00~PM 12:00 PM 8:00~PM 10:00	야소하치 역, 교문, 여행 대리점, 편의점, 리빙룸
12월 25일~28일	AM 8:00~PM 6:00	리빙룸, 집앞, 교문, 텐도의 집, 야소하치 공원, 편의점, 여행 대리점, 시민병원, 백사지 공원, 시민병원, 요코의 집, 야소하치 공원
12월 29일	AM 8:00~PM 6:00 PM 7:00~PM 9:00	코즈에의 집 야소하치 공원 야소하치 역 이즈미의 집 리빙룸
12월 30일	AM 8:00~PM 6:00	리빙룸, 여행 대리점, 보육원, 테니스 코트, 여행 대리점, 자신의 방
12월 31일	AM 10:00~PM 6:00 AM 5:00~PM 10:00	편의점, 야소하치 역, 여행 대리점 리빙룸
1월 1일	AM 8:00 AM 9:00	리빙룸 키사라기 신사
1월 2일	AM 10:00~PM 6:00	집 앞, 이즈미의 집 백사지 공원, 교정
1월 3일	PM 5:00~PM 9:00 PM 11:00	자신의 방, 호텔 로비 집 앞 야소하치 공원
1월 4일	AM 10:00~PM 1:00 PM 6:00	리빙룸 리빙룸(미사코)
1월 5일	특별히 없음	
1월 6일	AM 1:30~AM 3:00 PM 8:00~PM 10:00	리빙룸(선택 唯が大好き) 자신의 방→유이의 방
1월 7일		학교 옥상



바로 공원으로 가지 말고 11시에 맞추어서 가자.(미리 가게 되면 공략은 실패하게 된다.) 난데없이 유이가 치한에게 당하고 있다.(쯔쯔.. 밤늦게 뛰쳐나가니 봉변을 당하지...) 녀석은 유이를 잡고 협박을 하는데... 이럴수도 저럴수도 없는 상황에서 갑자기 나타난 사이온지! 치한이 잠깐 정신이 팔린 틈을 타서 재빨리 처치(?) 하자. 그리고 유이와의 감동의 키스신.

카타키리 미레이(片桐美鈴) MIREI KATAKIRI

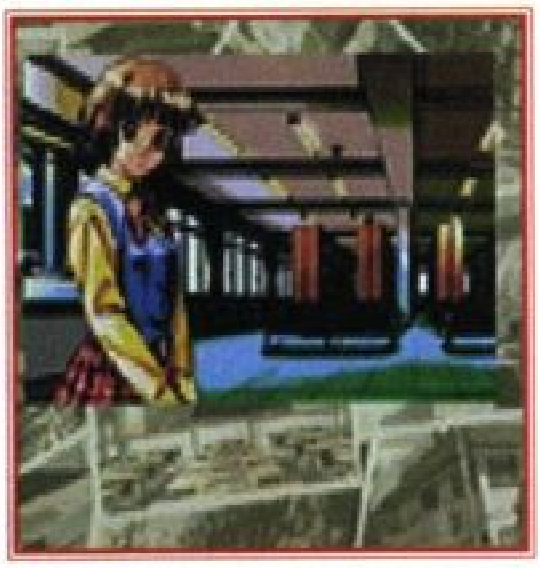


카타기리 미레이 공략 스케줄

날짜	시간	장소
12월 22일	AM 9:30~PM 6:00	교무실
12월 23일	PM 12:00~PM 3:00	스튜디오ATARU
12월 24일	AM 8:00~AM 9:00	교무실
12월 22일~24일	AM 8:00~PM 6:00 (24일만 PM 12시까지)	(그날 처음으로 만남) 야소하치 역, 교문, 여행 대리점, 편의점
12월 25일	AM 9:00~PM 11:00	백사지 공원
12월 26일	AM 8:00~AM 9:20	교무실 (선택 それだけだ)
12월 27일	AM 9:00~PM 11:00	키사라기 신사
12월 28일	AM 8:00~PM 9:20	교무실
12월 29일	AM 9:00~AM 11:00	스테이션 호텔 호텔 로비 스테이션 호텔 호텔 로비 스테이션 호텔
12월 30일	AM 8:00~AM 9:10	교무실
12월 31일	PM 5:00~PM 7:00	호텔 로비 (선택 勇氣つける) 호텔 레스토랑 (선택 俺は楽天的すぎる) 호텔 방 (선택 キスをする)
1월 1일~3일	특별히 없음	
1월 4일~6일	PM 12:00~PM 3:00	BIG FOX(유이와 한번 수영장을 갔다 온 후)
1월 7일		(교무실(미레이에게 고백)

누구나 한번쯤은 기억에 있을 듯한 다정한 선생님 타입... 언제나 류노스케의 장래를 걱정하고 있다.

츠즈키 코즈에(都築こずえ) KOZUE TSUZUKI



야소하치 학원의 신입생으로 류노스케의 영웅담(?)을 듣고 류노스케를 동경하는 아이. 귀여운 것이 특징이라면 특징이지만 약간 신경이 둔한 모습도....

12월 22~24일

도서관에 도착하면 프롤로그 이후로 다시 코즈에와 부딪히게 된다. 코즈에는 도서관에 뭘하러 왔는지 묻는데...

코즈에 - 류노스케선배, 도서실에는 무엇을 하러 오셨습니까?
류노스케 - 에 그러니까, 왜 일까?
코즈에 - ......
혹시, 코즈에를 만나러 오셨습니까!?
류노스케 - 뭐, 뭐어...... 그런건가.
코즈에 - 만나러 와주시다니, 대 감격입니다!!
류노스케 - 난 말이야, 여자아이를 기쁘게 하는 일이 매우 좋아.
코즈에 - 코즈에, 류노스케 선배랑 함께 테니스를 하고 싶습니다.
류노스케 - 하아?
코즈에 - 25일 이라면, 야소하치 마을에 있는 테니스 코트, 비어 있습니다.
류노스케 - 저, 그게 말이야, 코즈에짱.
코즈에 - ......
코즈에를 부르러 오신게 아니군요?
류노스케 - 誘いに來たぞ(부르러 왔다) *
誘いに來ない(부르러 온게 아니다)
무, 물론 그렇지.
코즈에 - 기, 기쁩니다. 류노스케 선배가 코즈에를 불러 주신다니. 그럼 코즈에, 야소하치 마을의 테니스 코트에서 10시에 기다리고 있겠습니다.
류노스케 - (어이, 멋대로 정하지 말아.)
코즈에 - 류노스케 선배, 오전 10입니다.
류노스케 - 오전 11시로 하자.
코즈에 - 선배가 그렇게 말하신다면.
류노스케 - 응응.
코즈에 - 저는 10시가 좋습니다.



류노스케 - (나, 나는 11시라고 말했다고!!)
코즈에 - 류노스케 선배는, 스포츠만능이시죠.
류노스케 - 그런건 아니지만.
코즈에 - 코즈에, 류노스케 선배의 라켓도 가지고 가겠습니다.



류노스케 - 그러고 보니 나, 테니스 라켓도 가지고 있지않아.
코즈에 - 괜찮습니다, 부실에 몇 개든지 있으니까.

12월 25일

AM 10:00 (테니스 코트)약속대로 테니스 코트에 가면 코즈에가 기다리고 있다.

코즈에 - 까앗!!
(털썩)
코즈에 - 아프다아.
류노스케 - 코즈에짱 괜찮아?
코즈에 - 아, 예...... 괜찮습니다.
류노스케 - 어래래, 무릎에서 피가나.
코즈에 - 아...... 정말이다.
류노스케 - 으음, 소독을 하는 쪽이 좋겠군.
코즈에 - .....
라켓을 가지고 오는 일에 정신이 팔려서, 구급상자를 잊었습니다.
류노스케 - 곤란한걸
코즈에 - 류노스케 선배, 이 정도의 상처는 괜찮으니까.
류노스케 - (으음, 어떻게 하지.)
내 집이 이 근처니까, 구급상자를 가져 올께.
코즈에 - 류노스케 선배, 코즈에는 괜찮으니까.
류노스케 - 곧 돌아올테니까.
코즈에 - ......
코즈에, 조금 이라도 길게 류노스케 선배와 있고 싶습니다.
류노스케 - (어, 어째서 귀여운 말을 하는거야.)
코즈에 - 이 정도의 상처, 참고 있고 괜찮습니다.
류노스케 선배, 이제 아프지 않습니다.
류노스케 - (......)
(뭐...... 아무것도 하지 않는것 보단, 이렇게 하는 쪽이 낳겠지.)
(낼름)
코즈에 - 앗......

류노스케 - ……
코즈에 - 아, 아파
류노스케 - 모래만이라도 빼내지 않으면, 상처가 덧난다고.
코즈에 - 아, 예
류노스케 - ……
코즈에 - ……
류노스케 - 자, 이것으로 소독은 끝.
코즈에 - 코즈에, 감격입니다.
-중략-
코즈에 - 다음에는 언제 만나 주실 겁니까?
류노스케 - 하하하, 서로 한가한 시간에
코즈에 - 선배가 그렇게 말하신다면, 코즈에는 27일이 좋습니다.
류노스케 - (난 27일 이라고 말하지 않았어.)
코즈에 - 코즈에, 류노스케 선배와 영화가 보고 싶습니다.
류노스케 - 난 공원쪽이 좋은데.
코즈에 - 류노스케 선배가 부끄러워하지 않는 것 같으니, 꾸미고 가겠습니다.
류노스케 - 코즈에짱, 내 말을 듣고 있어?
코즈에 - 예, 물론입니다.
류노스케 - (거짓말)
코즈에 - 그럼 코즈에, 27일 오후 1시에 스튜디오ATARU 앞에서 기다리고 있겠습니다.
류노스케 - 자, 잠깐 기달려!!
코즈에 - 예, 무슨일이죠?
류노스케 - 저, 저기 코즈에짱.
きっぱり斷るぞ (딱 잘라서 거절한다)
こずえと約束する (코즈에와 약속한다) *
예, 그러니까, 27일 오후 1시로군.
코즈에 - 예, 스튜디오ATARU 앞입니다.

정말 남의 말을 자기 편한대로 해석하는 여자아이다.(정신적으로 문제가?)

12월 27일

PM 1:00 (스튜디오ATATU)
코즈에와 함께 영화관으로 들어가면 사이온지를 만나게 되는데…

남자의 목소리 - 코즈에양!!

류노스케 - (누, 누구!?)
사이온지 - 우연이군요…… 만나게 되어서 영광입니다.
코즈에 - 아…… 사이온지 선배.
사이온지 - 아아, 너무도 귀엽구나.
코즈에 - 에?
사이온지 - 크리스 파티 때도 그랬지만, 코즈에 양은 참으로 센스가 좋으시군요.
코즈에 - 고, 고마워요.
류노스케 - 사이온지, 그 니글니글한말투는 그만둬.
사이온지 - 코즈에양, 뭔가 지금 동물의 울음소리가 들리지 않았습니까?
류노스케 - 인간이다, 인간.
사이온지 - 또 들려 오는군요. 여기는 동물원은 아닌데, 참으로 불가사의하군요.
류노스케 - 내가 인간이라고 하는것을 알게 해줄까?
사이온지 - 훗, 또 폭력이냐.
류노스케 - 폭력이 아니다, 교육을 해 주마.
사이온지 - 천치에게 교육 받은 기억은 없어.
류노스케 - 그것보다 사이온지, 어째서 코즈에씨와 아는 사이가 된거지.
사이온지 - 그녀의 귀여움은, 입학했던 때부터 눈에 띄었으니까.
어떻게 해서라도 가까워지기 위해서, 서둘러서 초대를 한 거지.
류노스케 - (쳇, 부지런한 녀석이로군.)
사이온지 - 류노스케, 너는 여기서 돌아가라.
류노스케 - 하아?
사이온지 - 코즈에양과 천치가 함께 있는 것은 참을 수 없다.
류노스케 - 난, 코즈에짱과 데이트를 하고 있는 중이다.
사이온지 - 뭐, 뭐라고!?

대강 무시하고 영화를 보자.

(영화를 본 후)

코즈에 - 그럼, 어떻게 하실 겁니까?
류노스케 - 으음, 어떻게 할까.
코즈에 - 코즈에, 아직 돌아가고 싶지 않습니다.
류노스케 - とっとと歸る (빨리 돌아가자.)
まだ歸らない (아직 돌아가지 말자.) *
아직 시간도 이르고, 좀 더 만나주지 않을래?
코즈에 - 아, 예, 기꺼이.
류노스케 - (좋아, 어딜 갈까.)
코즈에 - 류노스케 선배.
류노스케 - 응?
코즈에 - 코즈에 조금 배가 고픕니다.
류노스케 - 俺も腹が減っている (나도 배가 고파) *
俺は腹が減ってない (난 배고프지 않아)
그렇게 말하고 보니, 나도 배가 비어있는 듯 한걸?
코즈에 - 사실은 코즈에, 한번 가본 장소가 있습니다.
류노스케 - 흐음, 어디야?
코즈에 - 류노스케 선배, 스테이션 호텔에 있는 레스토랑 알고 있습니까?
류노스케 - 잡지에도 잘 나오는, 전망대가 있는 레스토랑?
코즈에 - 예, 그렇습니다.
류노스케 - (코즈에짱, 그걸 위해서 드레스를 입고 온 걸까?)
코즈에 - 함께 가 주시겠습니까?
류노스케 - (으음, 어떻게 할까?)
行ってもいいぞ (가도 좋아) *
絶對に行かない (절대 가지 않겠어.)
별로…… 좋지만.
코즈에 - 코즈에, 감격입니다!!

(호텔 로비)

호텔 로비에서 카타키리 선생을 만나게 되는데, 서둘러서 가버린다. (오, 분위기 파악이 빠른 선생님이잖아)

(호텔 레스토랑-식사 후)

코즈에 - 코즈에 오늘도 굉장히 즐거웠습니다.
류노스케 - 나도 마찬가지야, 코즈에짱.



코즈에 - 괜찮다면, 또 함께 놀아주세요.
류노스케 - 이번에는 어디에 가고싶어?
코즈에 - ……
류노스케 - 어라, 왜 그래?
코즈에 - 류노스케 선배, 웃지 않습니까?
류노스케 - 으, 응.
코즈에 - 코즈에는 한번이라도 좋으니까, 류노스케 선배와 함께, 공원에서 놀고 싶습니다.
류노스케 - 고, 공원?
코즈에 - 미끄럼틀에 타고 싶고, 정글짐에도 오르고 싶습니다.
류노스케 - 동심으로 돌아가서 어린 아이처럼 놀겠다는 말?
코즈에 - ……
코즈에, 어린 아이가 아닙니다.
류노스케 선배, 슬슬 돌아가지 않겠어요?
류노스케 - 그렇군, 배도 부르고.

(호텔 로비)

코즈에 - 류노스케 선배.
류노스케 - 응?
코즈에 - 뭔가, 덥지 않습니까?

류노스케 - ???
코즈에 - 코즈에, 아까부터 덥습니다만.
류노스케 - (얼래리, 코즈에짱의 얼굴이 조금 빨개진 듯?)
코즈에 - 벌써, 이런 시간이군요.
류노스케 - 아…… 정말이다.
코즈에 - 즐거운 시간이란, 빨리 지나가는 느낌입니다.
집에서 아빠와 엄마, 굉장히 코즈에를 염려할겁니다.
류노스케 선배와 영화를 보는것, 아빠와 엄마에게 말하지 않았습니다.
류노스케 - 어째서?
코즈에 - 그런일을 말하면, 집을 나올 수 없습니다.
류노스케 - 그건 아마, 코즈에짱에게 문제가 있는게 아니라, 나에게 문제가 있는 것이겠지.
코즈에 - 아빠와 엄마, 류노스케 선배의 매력을 모릅니다.
류노스케 - (그건, 알아 달라는 쪽이 무리야.)
코즈에 - ……후우
류노스케 - (얼래래, 한숨을 쉬다니.)
코즈에 - ……하아
류노스케 - (뭐, 뭔가 표정까지 변했잖아?)



코즈에 - 류노스케 선배, 여기 로비는 굉장히 덥군요.
류노스케 - 확실히 난방은 하고 있는듯 하지만.
코즈에 - 이렇게 뜨겁다면, 손님들이 싫어할 거라고 생각합니다.
류노스케 - (코즈에짱의 볼이, 점점 빨갛게 되어간다.)
코즈에 - ……후후
류노스케 - (……)
(맛이 좋았다면 잘은 모르겠지만, 음료수에 알콜이 들어간 걸까?)
코즈에 - 웬지 코즈에, 기분이 좋습니다.
류노스케 - 코, 코즈에짱
코즈에 - 예에?
류노스케 - 응!?
코즈에 - 무슨일이죠, 류노스케 선배.
류노스케 - (윽…… 술에 취한 모양이다.)

~~중략~~

映畫管の中 (영화관 안)
神社の高台 (신사의 전망대) *
冷蔵庫の中 (냉장고 안)
遊園地の中 (유원지 안)

술에 취한 코즈에를 들쳐 업고 신사의 전망대로 향하자.

(전망대)

여전히 정신을 못차리는 코즈에

전망대에서도 도저히 정신을 못차리는 코즈에 (아니, 더 취했나?) 그러므로 다시 이동

チェックインする (체크인 한다.)
自分の家に行くぞ
(자신의 방으로 간다.) *
置き去りにしよう (내버려 둔다.)
パパとママを呼ぶ
(엄마와 아빠를 부른다.-코즈에의)

(자기 방)

방에서 별안간 코즈에에게 머리를 강타 당하는 류노스케 (왜 맞았는지는 묻지말라) 코즈에는 돌아가고 류노스케는 기절…

12월 29일~1월 2일

이제부터가 문제다! 그날 방에서 있었던 일로 화가 난 코즈에를 줄기차게 쫓아 다녀야 한다. (꼭 치한을 보는 눈빛으로 만나기만 하면 도망간다.) 스케줄을 참고해서 죽어라고 따라다니자.

1월 3일

코즈에에게 사과를 하면 (그전에 12월 29~1월 2일에 스케줄대로 코즈에를 만났어야한다.) 코즈에의 표정이 풀리게 된다.(잠깐 아직 끝난 게 아니야!) 스케줄대로 마지막에 학교 옥상에 올라가게 되면……

(학교 옥상)

류노스케 - (유이녀석, 이런곳에서 코즈에짱과……?)
(도대체 무슨 이야기를 하고 있는걸까.)
유이 - 어째서 류노스케군을 그렇게 나쁘게 말해?
코즈에 - 에…… 하, 하지만.
유이 - 류노스케군은, 여자 아이에게 그런 심한 짓을 할 사람이 아니야.
코즈에 - 하지만, 코즈에, 정말로 류노스케 선배에게……
유이 - 정말로?



류노스케 - (크, 큰일이다. 그 일을 유이가 알아버리면!)
코즈에 - 그때의 일, 확실히 설명해 주겠어?
코즈에 - ……어래?
유이 - 왜 그래?
코즈에 - 웬지, 별로 확실히 하지 못하겠어요.

얘… 코즈에 맞아?

1월 4일

코즈에의 기분이 많이 풀렸는지, 말을 걸어온다. 이제 조금만 더 노

쓰즈키 코즈에 공략 스케쥴

날 짜	시 간	장 소
12월 22일	AM 9:00~PM 6:00	집 앞 체육관
12월 22일~24일	AM 8:00~PM 5:00	도서관
12월 25일	AM 8:00~AM 10:30	테니스 코트
12월 26일	특별히 없음	
12월 27일	PM 12:30~PM 1:30	스튜디오ATARU
12월 28일	특별히 없음	
12월 29일~30일	AM 9:00~PM 6:00	편의점, 학교 옥상, 여행 대리점, 교정 여행 대리점, 교정
12월 31일~1월 2일	AM 9:00~PM 6:00	여행 대리점, 편의점, 도서관, 여행 대리점, 백사지 공원
1월 3일	AM 9:00~PM 6:00 AM 10:00~PM 5:00	궁도부 연습장 야소하치 공원 사이온지의 집 게임 센터 아키라의 집 학교의 옥상
1월 4일	AM 8:00~PM 5:00	사이온지의 집 카렌의 집 아키라의 집
1월 5일	AM 8:00~AM 10:00 PM 1:00	집 앞→야소하치 공원 BIG FOX
1월 7일		보건실(코즈에에게 고백)

력하면...

코즈에 - 아, 안녕하세요.
류노스케 - (마, 말을 건네어도 좋을까?)
코즈에 - 저, 저기...... 코즈에.
류노스케 - 뭐, 뭔데?
코즈에 - 류노스케 선배의 목소리를 듣는 것, 오랜만입니다.

1월 5일

(집 앞)

코즈에 - 류노스케...... 선배.
류노스케 - 어래래......
코즈에 - 저...... 선배를 기다렸습니다.
류노스케 - 나, 나를!?
코즈에 - 아, 예.
류노스케 - (내 얼굴만 보면 도망 가더니, 어떻게 된 거지?)
코즈에 - 미안합니다.
류노스케 - 헤?
코즈에 - 코즈에, 류노스케 선배가 전부 나쁜 거라고 하고, 자신만이 좋은 아이가 되려고 했습니다.
류노스케 - ......
코즈에 - 저기......화해, 해주겠어요?
류노스케 - 仲直りをする (화해를 한다.) *
仲直りしない (화해하지 않는다.)
물론이야, 코즈에짱.
코즈에 - 정말입니까!?
류노스케 - 나 역시 코즈에짱과, 계속 이야기할 수 없어서 괴로웠어.
코즈에 - ......
코즈에 감격입니다.

이것으로 코즈에와의 화해 성공!



시노하라 이즈미 공략 스케줄

날 짜	시 간	장 소
12월 22일~27일	AM 11:00~PM 3:00	자기 집-찻집
	AM 8:00~PM 6:00	교정 궁도부 연습장 교정 궁도부 연습장
12월 28일	PM 1:00~PM 8:00 데이트 후 PM: 9:10	이즈미의 집 자기의 방(아키라의 전화 선택 旅行に行く, 篠原いずみ)
12월 29일	AM 8:00	야소하치 역(이즈미와 만난다.) 온천여행(선택 露天風呂)
12월 30일		(온천여행 끝남)
12월 31일	특별히 없음	
1월 1일	AM 8:00~PM 3:00	집 앞
1월 1일~3일	PM 7:00~PM 11:00	자기의 방(이즈미의 전화 선택 もちろんだ)
1월 4일	PM 2:00	호텔 로비
1월 5일~6일	AM 8:00~PM 3:00	학교의 옥상
1월 7일		궁도부 연습장(이즈미에게 고백)

시노하라 이즈미 (篠原いずみ) IZUMI SHINOHARA



숏커트의 남자같은 말투로 여자 친구라기 보단 남자같은 성격의 이즈미... 자신의 집이 부자라는 것을 굳이 드러내려하지 않는(사이온지와는 반대) 제법 괜찮은 성격의 아이

마이지마 카렌 (舞島可憐) KAREN MAIJHIMA



"슈퍼 아이돌" 마이지마 카렌 인기도 대단한 만큼 겉으로 보기에는 거만할 것 같지만 사실은 평범한 생활을 동경하는 한 소녀일 뿐이다.

12월 22일

AM 11:00~PM 0:00 (카렌의 집)

류노스케 - 아......
카렌 - 어머!!
류노스케 - 카렌짱...
카렌 - 류노스케군이잖아. 혹시, 날 만나러 와 준거야?
류노스케 - 하하하, 물론이지.
(카렌의 극성팬 1,2,3,4)
카렌 - 나에게, 무슨 용무가 있어?
류노스케 - 에- 그게......
サインが欲しい (사인이 받고 싶다.)
會いに來ただけ (만나러 온 것뿐이다.) *
이렇다 할 용무가 있는 것은 아니지만, 친구로서 만나러 온 것뿐이야.
카렌 - 에?
류노스케 - 있잖아 있잖아, 이제부터 게임센터에 가지 않을래?
카렌 - 게, 게임센터!?
류노스케 - 그래, 게임센터.
카렌 - ......
류노스케 - ......
카렌 - 아하하하하핫!!
류노스케 - ???
카렌 - 하하하하하핫...... 재미있어.
류노스케 - 뭐가?
카렌 - 으으응, 아무것도 아니야. 류노스케군, 나도 게임센터에 가고 싶지만, 지금부터 일이 있어.
류노스케 - 그런가, 유감인 걸.
카렌 - ......
변했구나...... 절대로.
여메니져 - 잠깐 당신.
류노스케 - 응?
여메니져 - '응'이 아니야. 당신 거리낌 없이 카렌과 이야기를 하는데, 뭐하는 녀석이지?
류노스케 - 난......
카렌 - 히카리씨, 류노스케군은 야소하치 학원의 친구예요.

정말 아니꼬운 매니저다. 카렌 뒤나 좇아 다니면서 자신이 스타나 되는 듯 거만하게 구는군. 스타가 무슨 귀족이라도 되나..? 단지 일에 잡혀사는 카렌이 가여울 뿐...

12월 23일

방송국 앞에서 카렌을 만나면 미레이 선생을 만나러 26일 1시에 학교에 간다는 말을 들을 수 있다. 잘 기억해 두자.

12월 26일



PM 2:00~4:00(3학년 B반 교실)

감기에 들지 않게 잘 덮어주자.
전에 카렌에게 들은 대로 카렌은 학교에 왔다가 교실에서 잠이 들은 모양이다. 매우 피곤해 보이는데... 감기에 걸리지 않게 상의로 덮어주자.

PM 7:00~8:00 (리빙룸)

낮에 일로 인해서 카렌이 류노스케를 찾아온다. 꿈만 같은 일이다.
인기 최고의 슈퍼아이돌과 자신의 방에서 단 둘이 대화를...

류노스케 - 카 카, 카렌짱!?
카렌 - 고마워, 류노스케군.
류노스케 - 응?
카렌 - 덕분에, 감기에 걸리지 않았어. 류노스케군이 교복 상의를 덮어 주어서.
류노스케 - 어래래, 어떻게 내 교복 상의인걸 알았어?)
카렌 - 안주머니에, 답안용지가 들어 있어서.
류노스케 - 윽......
카렌 - 후후후, 괜찮아. 점수는 보지 않았으니깐.
미사코 - 카렌양, 저에게는 가르쳐 주지 않겠어요. 그 답안용지의 점수.
카렌 - 류노스케군, 가르쳐 드려도 좋아?
류노스케 - 안돼.
~~중략~~

(자신의 방)

카렌 - 와아...... 넓은 방이네.
류노스케 - 카렌짱에게 그렇게 말을 들으니깐, 뭔가 묘한 기분인 걸.
카렌 - 나, 남자아이의 방에 들어온 건 처음이야.
류노스케 - 나 역시, 여자아이를 방에 들여보낸 건 처음이야.
카렌 - 후후후, 거짓말쟁이.
~~중략~~
카렌 - 난 왠지, 1번 뿐인 청춘을 일로 보내고 있어.
류노스케 - ......
카렌 - 모두가...... 부러워.
류노스케 - 으음......
その通りだと思う (그대로라고 생각해.)
それは違うと思う (그건 아니라고 생각해.) *
그건 아니라고 생각하는데.
카렌 - ......에?
류노스케 - 우리들의 청춘은, 어느 것도 다르지 않은 보통의 청춘이잖아?
카렌 - ......
류노스케 - 카렌짱의 청춘은, 우리들에게는 절대로 불가능한 것이니까.
카렌 - ......일이...... 청춘이야?
류노스케 - 카렌짱, 일이 싫어?
카렌 - 싫지는 않지만, 노래만은 매우 좋아해.
류노스케 - 좋겠구나, 카렌짱은.
카렌 - 에?
류노스케 - 많은 사람들에게 꿈을 주니까.
카렌 - 내가...... 꿈을?
류노스케 - 그래. 카렌짱은 사람들에게 꿈을 주는 일을 하고 있으니까.
카렌 - 응......
류노스케 - 정말로 힘들다면, 놀아도 괜찮아.
카렌 - ......
류노스케 - 어래래, 왜 그래?
카렌 - 조금만 더, 힘을 내볼까. 새해가 오면 해외로 탈출하니까.
류노스케 - 응, 쓰러지지 않을정도로.
카렌 - 괜찮아. 이렇게 보여도, 몸은 튼튼하니까.
사실은, 고민하고 있어.
류노스케 - 뭐를?
카렌 - 사진집 일 말인데...
류노스케 - 헤에, 카렌짱이 사진집을 내는구나.
카렌 - 29일에, 야소하치 해변에서 최초로 촬영을 할 예정이야.
별로 내키지 않아서, 취소해 볼까 하고.
류노스케 - 해, 해변에서 촬영을 하다니, 지금은 한겨울이야.
카렌 - 싫어, 수영복이 아니야.
류노스케 - 그런가...... 당연한 말이었군.
카렌 - 류노스케군과 이야기를 하니까, 힘이 났어.
취소하지 말고 힘낼거야.
류노스케 - 응......
카렌 - 가야겠네, 벌서 이런시간이야.
류노스케 - 아...... 정말이다.
카렌 - 모두들 걱정하고 있을 거야.
류노스케 - 집까지 바래다 줄께.
카렌 - ......응 ......고마워

카렌을 집까지 바래다 주면, 27일 채널 9 공개촬영에 들어 갈 수 있는 표를 얻을 수 있다. 1시까지 방송국에 가야하니 기억하자. 체크다 체크~

12월 27일



방송국에 들어가면 카렌의 공연을 볼 수 있다. (신곡이라나 제목은 사랑은 불가사의... 왠지 70년대 분위기가 풍긴다.) 하지만 공연이 끝난후의 카렌은 의기소침 해 있다. 사회자의 질문에서 좋아하는 사람이 있냐고 물었을 때, 있는데도 불구하고(류노스케를 뜻하는 듯)없다고 말한 것에 화가 나 있다고... 스타란 역시 겉으로는 화려해도 안으로는 괴로운 직업이다.
화려한 공연의 뒤모습

12월 28일

방송국에서 카렌을 만나면 난데없이 이마가 넓다고 묻는다...(뭐, 뭐냐.. 난데없이) 물론 普通だと思う (보통이라고 생각해)를 선택하자... 그런데... 정말 넓은건가? 2시경에 BIG FOX에 가면 카렌이 공개 사진 촬영을 하고 있다. 이상하다 분명 첫 촬영이 29일 야소하치 해변이라고 하지 않았던가...? 여하튼 들어가서 말을 들어보면, 수영장에서 사진촬영을 하면 역시 별로 라면서 야소하치 해변에서 수영복 촬영을 한다는데... 설마 겨울에 바다에서 수영복 차림을 찍겠다는것은...? 아무리 돈도 좋지만 너무한 처사다.

12월 29일

1시경에 야소하치 해변으로 가면 기어코 추운 바다에서 수영복 차림으로 촬영을 하고 있다. 화도 나지만 어쩔 수 없는 일... 카렌에게 살짝 말을 걸자.



한겨울에 수영복차림의 사진 촬영이라니... 카렌은 돈벌이 도구가 아니야!
카렌 - 류노스케군!?
류노스케 - 저기, 수영복으로는 찍지 않는다고 말하지 않았어?
카렌 - 속았어.
류노스케 - 소, 속았다니.
카렌 - 수영복 촬영은 하지 않는다고 말해 놓고선, 난

데없이 장소를 바꾸어서 온게 여기야.
류노스케 - 심한짓을 하는군……
카렌 - 정말로…… 너무해. 너무해 모두, 거짓말을 하다니.
류노스케 - 응……
-중략-
류노스케 - 그럼, 도망쳐버리면?
카렌 - 응?
류노스케 - 꿈을 주는 일은, 이런 추운 바다에 들어가는 일 따위가 아니야.
카렌 - ……
류노스케 - 저녀석들, 돈버는 일만 생각하고 있겠지?
카렌 - 하지만……
류노스케 - 상관있는 일은 아니지만, 이번에는 저녀석들이 당할 차례야.
카렌 - ……
……도망쳐 버릴까. 도망치면, 어디로 도망치지?
류노스케 - 에, 그게.
카렌 - 류노스케군, 빨리 결정하지 않으면 스탭들이 여기로 올 거야.
류노스케 - 마, 맡겨둬 학교로 도망치자.
카렌 - 학교?

카렌과 학교로 도망치는 도중에 요시키를 만나게 되는데, 이 녀석이 황당하게 카렌의 향수 냄새를 알아 차린다. (카렌 매니아라면 누구나 아는거라나..) 여하튼 기분 나쁜 녀석이다.

(학교 보건실)



마이지마 카렌 공략 스케쥴

날 짜	시 간	장 소
12월 22일	AM 11:00~PM 0:00	카렌의 집
	PM 1:00	예능 프로덕션
	PM 1:30	키사라기 신사
	PM 4:00	TV 방송국
12월 23일	AM 10:00	카렌의 집
	PM 0:00	TV 방송국
	PM 3:00	예능 프로덕션
	PM 5:00	TV 방송국
12월 24일	PM 0:00	카렌의 집
	PM 3:00	TV 방송국
	PM 7:00	예능 프로덕션
12월 25일	AM 9:00	카렌의 집
	AM 11:00	예능 프로덕션
	PM 1:00	TV 방송국
12월 26일	PM 2:00~PM 4:00	3학년 B반 교실
	PM 7:00~PM 8:00	리빙룸
12월 27일	AM 10:00	카렌의 집
	PM 0:00~PM 0:30	TV 방송국
	PM 4:00	예능 프로덕션
12월 28일	AM 8:00	카렌의 집
	AM 10:00	백사지 공원
	PM 0:00	TV 방송국
	PM 2:00~PM 6:00	BIG FOX
12월 29일	PM 1:00~PM 4:00	야소하치 해변→보육원
1월 4일~6일		(카렌에게 반쪽짜리 하트를 받는다.)
1월 7일		학교 옥상(카렌에게 고백)

카렌은 피곤 하다며 6시에 깨워 달라고 한다. 그런데 류노스케도 같이 잠들어 버리게 되고 깨어나니 7시... 그 후 카렌과 대화에서 똑같이 했다(同じようにした)를 선택하자. 그러면 카렌에게 류노스케가 좋다는 고백을 받는다. (키스와 함께) 그리고 이후에 카렌은 1월 3일 까지 해외여행을 가게 된다.

노노무라 미사토 (野ヶ村美里) MISATO NONOMURA

노노무라 미사토 공략 스케쥴

날짜	시간	장소
12월 22일~24일	AM 8:00~AM 10:00	여행 대리점(매일 1회)
	PM 2:00~PM 6:00	여행 대리점(매일 1회)
12월 25일	AM 9:00	키사라기 역
12월 28일	AM 10:00~PM 10:00	자기의 방(아키라의 전화)
12월 29일	AM 8:00	야소하치 역(여자 캐릭터와 만난다.)
		버스 안
		온천여행
12월 30일	PM 13:15	야소하치 역(온천여행 끝남)
	PM 13:00~PM 18:00	여행 대리점
12월 31일	AM 8:00~AM 11:00	여행 대리점
	PM 2:00~PM 8:00	여행 대리점
1월 4일	AM 9:00~AM 10:00	미사토의 방
1월 2일~6일	AM 8:00~AM 11:00	여행 대리점(매일 1회)
	PM 1:00~PM 8:00	여행 대리점(매일 1회)
1월 7일		미사토에게 고백

나가시마 쿠미코 (永島久美子) KUMIKO NAGASHIMA

나가시마 쿠미코 공략 스케쥴

날짜	시 간	장 소
12월 29일	AM 8:00	야소하치 역(여자 캐릭터와 만난다.)
		온천여행
12월 30일	PM 3:15	야소하치 역(온천여행 끝남)
1월 1일	PM 5:00	집 앞, 리빙룸(미사코), 자신의 방
1월 2일	AM 8:00~PM 6:00	리빙룸, 맨션, 백사지 공원, 리빙룸
	PM 6:00	리빙룸
1월 3일	AM 8:00~PM 6:00	집 앞(사치코), 집 앞, 키사라기 역(사치코, 맨션(사치코), 여행 대리점, 이즈미의 집(사치코), 게임 센터, 예능 프로덕션(사치코), 전망대, 여행 대리점(사치코)
	PM 2:00~PM 6:00	리빙룸, 요시키의 집, 집 앞, 텐도의 집
	PM 7:00	리빙룸
	PM 8:00	자신의 방
1월 4일	AM 8:00	리빙룸
1월 7일		쿠미코에게 고백

나루사와 미사코(鳴澤美在子) MISAKO NARUSAWA



8세때 부터 류노스케를 돌 보아 준 미사코... 류노스케에 있어서는 어머니 이상의 존재이다. 그런 미사코에게...

12월 23일

PM 2:00~PM 5:00 사쿠라코와 만난 후 찻집에 들어오면 개구리 아저씨가 미사코에게 말을 걸고 있다. 생긴것부터 말투까지 기분 나쁜 아저씨다.

12월 24일

개구리 아저씨......

AM 12:00~AM 3:00 쯤에 찻집에 가면 미사코가 있다. 류노스케를 보고 당황하는데 늦은 시간인만큼 그럴수도 있겠지만, 뭔가 고민이 있는 걸까?



PM 2:00~PM 5:00(찻집)

어제의 개구리 아저씨가 또 미사코에게 추근대고 있다. 정말 못생긴 아저씨가...(훗... 개구리 같이 생겨서 개구리 아저씨인가?) 얼른 쫓아내자.(훠이~ 훠이~)

12월 25일

AM 2:00~AM 5:00(찻집)

이 아저씨 또 있다. 이번에는 일요일에 시간 있냐면서 미사코에게 추근덕댄다.(한대 패주고 싶은데...)

AM 5:00~AM 9:00(집앞)

또 개구리 아저씨... 이번에는 미사코와 같이 살고 있는 녀석이냐는 둥 쓸데없는 소리를 지껄인다.

12월 26일



AM 0:00~AM 5:00(리빙룸)

아무리 괴로워도 술은......

리빙룸에서 미사코가 술주정을 한다. 여러가지 일로 괴로운 모양이다. 아이그... 그놈의 개구리아저씨를 그냥..

PM 2:00~PM 5:00(찻집)

으으으.. 또 있다 또 있어! 도대체 왜 미사코는 그런 아저씨한테까지 공손히 대하는 걸까?

12월 27일

PM 2:00~PM 5:00(찻집)

오늘도 추근거리는 개구리 아저씨... 결국 참지 못한 류노스케는 폭력을 휘둘러서 쫓아내게 되고...



죽어라고 얻어맞는 개구리 아찌~

미사코 - 그런...... 난폭한 짓을 하고.
류노스케 - 그렇게 혼을 내주면, 절대로 이상한 말을 하지 못할 테니까.
미사코 - 그런말을 하는게 아닙니다. 상대가 강했다면, 어떻게 할 작정이었나요?
류노스케 - 괜찮아요. 만약 상대가 강했더라도, 미사코씨를 도망가게 할 정도의 시간은 벌 수 있으니까.
(철썩!!)
류노스케 - 아......
미사코 - 류노스케군, 쓸데없는 짓은 하지 말아요. 나는 자신의 일을 걱정하고 있지 않습니다.
류노스케 - (미사코씨가...... 뺨을 때렸다.)
미사코 - 류노스케군에게 무슨일이 생긴다면, 당신의 아버지에게 뭐라고 설명을 하면 좋죠?
류노스케 - ......
미사코 - ......
류노스케 - ......죄송해요.
미사코 - 두번다시...... 그런 위험한 짓은 하지 마세요.
류노스케 - ......

1월 1일

(미사코는 사쿠라코와 동시 공략을 해야한다. 사쿠라코편의 1월 1일을 참고하자.)

1월 4일

뭔가 저번의 일 이후로 어색해진 미사코와 류노스케...(그놈의 개구리 아저씨 때문에... 과연 그는 가정 파괴범?) 한데 미사코가 이상한 이야기를 한다. 유이가 들으면 안된다고 1월 6일 새벽 2시에 이야기를 하자고 하는데... 도대체 무슨 일일까?

나루사와 미사코 공략 스케쥴

날짜	시 간	장 소
12월 22일	PM 2:00~PM 5:00	시민병원(사쿠라코)
12월 23일	PM 2:00~PM 5:00	찻집
	PM 2:00~PM 5:00	시민병원(사쿠라코)
12월 24일	AM 0:00~AM 3:00	찻집
	PM 2:00~PM 5:00	찻집
	PM 2:00~PM 5:00	시민병원(사쿠라코)
12월 25일	PM 2:00~PM 5:00	찻집
	PM 2:00~PM 5:00	시민병원(사쿠라코)
	PM 5:00~PM 9:00	집 앞
12월 26일	AM 0:00~PM 5:00	리빙룸
	PM 2:00~PM 5:00	찻집
	PM 2:00~PM 5:00	시민병원(사쿠라코)
12월 27일	AM 0:00~AM 3:00	찻집
	PM 2:00~PM 5:00	찻집
	PM 2:00~PM 5:00	시민병원(사쿠라코)
12월 28일	AM 1:00~AM 4:00	리빙룸
	PM 2:00~PM 5:00	시민병원(사쿠라코)
12월 29일	PM 2:00~PM 5:00	시민병원(사쿠라코)
12월 30일	PM 10:00	시민병원(사쿠라코)
1월 1일~2일	PM 2:00~PM 5:00	시민병원(사쿠라코) 자신의 방
1월 4일	PM 6:00	리빙룸
1월 6일	AM 1:30~AM 3:00	리빙룸
1월 7일		미사코에게 고백

1월 6일

약속대로 늦은 시각 미사코를 만나면... 유이가 졸업을 한 후 분가를 하려고 생각중이라고 한다.

어릴때는 상관 없었지만, 유이와 류노스케도 이제 나이가 들었으니 더 이상 같이 사는 건 힘들 거라면서.... 하지만 언제나 같이 살아온 사람들과 헤어진다는 것은 류노스케에게는 참기 힘든 일인듯. 마지막으로 미사코가 류노스케게에 어째서 혼자서 사는게 싫으냐고 묻는다.

여기서 마지막으로 美在子さんが大好き (미사코씨가 매우좋다)를 선택하자.

미나미가와 요코 공략 스케쥴

날짜	시 간	장 소
12월 22일	AM 8:00~PM 6:00	체육관 뒤
		요코의 집
		아키라의 집
		야소하치 공원
12월 23일~24일	AM 8:00~PM 6:00	아키라의 집(아키라)
		보육원
		토모미의 집(아키라)
		사이온지의 집
		보육원(아키라)
		요코의 집
	AM 11:00~PM 4:00	요코의 집
12월 25일~28일	AM 8:00~PM 6:00	편의점(아키라 선택 教えない)
		궁도부 연습장
		백사지 공원
		야소하치 해변(아키라)
		카렌의 집
		키사라기 신사(아키라)
		전망대
		야소하치 해변(아키라)
		토모미의 집(아키라)
	AM 10:00~PM 4:00	요코의 집
	AM 8:00~PM 6:00	야소하치 공원, 맨션(아키라),
		보육원
12월 25일~26일	AM 8:00~PM 6:00	게임 센터
12월 29일	AM 10:00~PM 6:00	백사지 공원(아키라),
		야소하치 역, 집 앞(아키라),
		토모미의 집
12월 30일~31일	AM 8:00~PM 6:00	보육원(아키라), 텐도의 집,
		이즈미의 집(아키라)
1월 1일	AM 5:00	야소하치 해변
1월 2일	AM 8:00~PM 8:00	맨션(아키라), 야소하치 공원,
		카렌의 집
1월 3일	AM 8:00~PM 8:00	테니스 코트,
		요코의 집(아키라),
		요코의 집, 테니스 코트,
		야소하치 역(아키라),집 앞,
		야소하치 공원
	PM 5:00~PM 8:00	BIG FOX(선택 ここで待つ)
1월 3일~4일	PM 6:00~PM 9:00	자신의 방(선택 相談にのる)
		요코의 집
1월 7일		체육관 뒤(요코로부터의 고백)

미나미카와 요코(南川洋子) YOKO MINAMIKAWA



이즈미를 능가하는 남자다움을 넘어서 난폭한 성격의 요코... 보기에는 불량한 이미지를 풍기지만, 자기주장이 강한 아이이다.

스키모토 사쿠라코(杉本櫻子) SAKURAKO SUKIMOTO



언제나 밖으로 나가고 싶어하는 병약한 미소녀의 이미지... 남자의 보호 본능을 일으키는 듯한 외모와 말투... 바로 동급생2의 최고의 인기 캐릭터이다.

12월 22일

PM 2:00~PM 5:00 사이에 시민병원에 가보자. 나무옆 창문에 뭔가 보일 것이다. 그리고 창문을 클릭하면......



류노스케 - (......)
(역시 여자아이이였다. 이 병원에 입원하고 있는 아이일까?)
여자아이 - ......
류노스케 - (웬지 쓸쓸해 보이는데.)
여자아이 - ......
류노스케 - 얏호~!!
여자아이 - ......
류노스케 - (아...... 이쪽을 보았다.)
여자아이 - ......
류노스케 - 있잖아 있잖아, 뭘 보고 있어?
여자아이 - ???
류노스케 - 이 병원에 입원하고 있어?
여자아이 - ???
류노스케 - 쳇, 들리지 않는 모양이군.
여자아이 - ......
류노스케 - 좋~아, 이렇게 하면....
여자아이 - 아......
(류노스케 무를 오르기 시작함)
류노스케 - 헉 헉, 하아 하아, 하아 하아, 헉 헉......
이, 이제 조금만.
여자아이 - ......
류노스케 - 하아 하아, 헉 헉......
휴우.
여자아이 - ......
류노스케 - 자, 창문을 열어줘.
여자아이 - ......
류노스케 - 하아 하아 하아, 아, 안녕.
여자아이 - ......
류노스케 - 하아 하아...... 저기,뭘 보고 있었어?
여자아이 - ......하늘
류노스케 - 흐음.
여자아이 - 당신...... 누구?
류노스케 - 나는 류노스케......
너는?
여자아이 - 나는 사쿠라코......
《스키모토 사쿠라코》
류노스케 - 사쿠라코짱인가, 귀여운 이름이네.
사쿠라코 - ......
류노스케 - 있잖아, 지루하지 않아?
사쿠라코 - ......
류노스케 - 혼자서 방에 있으면 무료하다구.
사쿠라코 - 어쩔 수 없잖아. 입원을 하고 있으니.
류노스케 - 그건 그렇다, 하하하
사쿠라코 - ..... 이상한 사람.
류노스케 - 있잖아 있잖아, 어디가 아파?
사쿠라코 - 글쎄......

류노스케 - 난 말이야, 머리가 나빠.
사쿠라코 - ……
류노스케 - 그리고 얼굴도.
사쿠라코 - 얼굴은 나쁘지 않다고 생각해.
류노스케 - 그럴까?
사쿠라코 - 응, 머리는 모르겠지만, 깜짝 놀랐어, 갑자기 나무를 오르기 시작하다니.
류노스케 - 응, 어떻게 해서든 이야기를 하고 싶어서.
사쿠라코 - 나랑?
류노스케 - 너 이외에 누가 있어. 난 병원의 벽과 창문과 이야기를 하는 취미는 없어.
사쿠라코 - 흐음…… 나랑 이야기가 하고 싶었구나.
류노스케 - 있잖아 있잖아, 주소랑 전화번호를 가르쳐 줘.
사쿠라코 - 후훗.
류노스케 - 왜 그래?
사쿠라코 - 나무를 오르고 병원의 창가에서 꼬드끼려 하다니.
류노스케 - 괜찮잖아. 나는 알고 싶은 것이 있으면 참지 못하는 성격이거든.
사쿠라코 - 웬지……
류노스케 - 응?
사쿠라코 - 으응, 아무것도 아니야.
……
류노스케 - (어래래…… 갑자기 말이 없어졌다.)
사쿠라코 - 미안해, 조금 피곤한 것 같아.
류노스케 - 그럼 또 봐, 사쿠라코짱.
사쿠라코 - 저기……
류노스케 - 응?
사쿠라코 - 한번더 이름을 들려줘.
류노스케 - 나의 이름은 류노스케, 야
사쿠라코 - ……류노스케군.
류노스케 - 사쿠라코짱, 내일 또 올게.

이후에 29일 까지 한번도 빠짐없이 찾아가자. 만약 하루라도 찾아가지 않는다면 사쿠라코와는 이루어 질 수 없다.

12월 24일

PM 2:00~PM 5:00(시민병원)

사쿠라코 - 저기, 이상한 걸 물어도 돼?
류노스케 - 뭔데?
사쿠라코 - 류노스케군은 애인이 있어?
류노스케 - 에, 그러니깐, 난……
もちろんいる
(물론 있어)
もちろんいない
(물론 없지) *
없어, 애인 같은건.
사쿠라코 - 정말로?
류노스케 - 이런 일로 거짓말 해도 어쩔 수 없잖아.
사쿠라코 - 흐음…… 애인이 없구나, 류노스케군은.
류노스케 - 그러는 사쿠라코짱은 어떤 남자가 좋아?
사쿠라코 - 내가 좋아하는 남자는 말이야…… 언제나 밝고, 힘있는 사람
류노스케 - 그거 뿐이야?
사쿠라코 - 그리고, 다른사람 앞에서 눈물을 보이지 않는 강한 남자
류노스케 - 응응, 나랑 똑같잖아.
사쿠라코 - 또 가장 중요한 일에는 괴로운 일이 있어도 끙끙 앓지 않는 사람
류노스케 - 으응, 점점 더 나를 말하는 것 같은데.
사쿠라코 - 류노스케군은, 끙끙 앓지 않아?
류노스케 - 앓지 않아, 앓지 않아 나는 무슨일이 있어도 곧 꿋꿋히 일어서는 성격이거든.
사쿠라코 - 난 말이야, 그런 남자가 매우 좋아. 류노스케군은, 언제까지나 그렇게 있었으면 좋겠어.
류노스케 - 하하하, 맡겨주시길.

12월 26일

PM 2:00~PM 5:00(시민병원)

류노스케 - 내가 여기에 오는것이 동정이라고 생각해?
사쿠라코 - 그렇게 생각하는 것은 아니지만…… 다른 이유를 찾을 수도 없고.
류노스케 - 그렇게 말하면, 이제 여기 오지 않을 거야.
사쿠라코 - ……
……싫어.
류노스케군, 화났어?
류노스케 - まだ怒っている
(아직 화났어) *
もう怒ってない
(이젠 화나지 않았어)
당연한 말이잖아……
아직 화났어.
사쿠라코 - ……미안해.
류노스케 - 확실히 말하지만, 난 동정따위로 여기에 오는것이 아니니까.
사쿠라코 - 응……
류노스케 - 알았으면 됐어.
사쿠라코 - 저기, 나 말이야……
류노스케 - 뭔데?
사쿠라코 - 으으응…… 아무것도 아니야.

12월 28일

사쿠라코 - 있잖아……
류노스케 - 응응.
사쿠라코 - 역시, 그만둘까.
류노스케 - 이봐…… 최근 그런 말 뿐이잖아?
사쿠라코 - 응.
류노스케 - '응'이 아니야. 신경 쓰여서 밤에도 잠을 못 이룬다니깐.
사쿠라코 - ……그렇게 신경쓰여?
류노스케 - 그렇다니까.
사쿠라코 - 그럼 말할께…… 류노스케군, 12월 30일 밤에 용무가 있어?
류노스케 - 30일 이라면 내일 모레인가…… 특별히 없다고 생각되는데.
사쿠라코 - 그럼, 30일 밤 10시에…… 여기에 와주면 좋겠어.
류노스케 - 밤 10시에?
사쿠라코 - 응, 10시로 좋으니까.
류노스케 - 어째서?
사쿠라코 - ……비밀
류노스케 - 으음, 밤 10시인가.
사쿠라코 - ……안돼?
류노스케 - 約束をする
(약속한다.) *
約束しない
(약속하지 않는다.)
알았어. 30일 오후 10시에, 여기에 오면 되겠네.
사쿠라코 - 응……
류노스케 - 절대로 비밀이야?
사쿠라코 - 응, 절대로 비밀.

12월 30일

약속대로 밤 10시 시민병원으로 가자.

사쿠라코 - 밖에서 이야기 하는 것 정말로 오랜만이야.
류노스케 - 있잖아, 사쿠라코짱. 이제 가르쳐 줘도 좋아?
사쿠라코 - 뭘?
류노스케 - 10시에, 여기에 와주면 좋겠다고 말한 이유.
사쿠라코 - 류노스케군, 빨리 이유를 듣고, 날 병원에 돌려 보낼 셈이지?
류노스케 - 그, 그게 아니야.
사쿠라코 - 부탁해…… 지금만이라도 좋으니까, 나를 보통의 여자아이라고 생각해줘.
류노스케 - ……
사쿠라코 - 내가, 류노스케군을 불러낸 이유는 말이야…
류노스케 - ……응
사쿠라코 - 류노스케군과……
류노스케 - 나와?
사쿠라코 - ……이렇게 할려고.
류노스케 - 아……
(손을 잡아 끔)
사쿠라코 - 후후훗, 류노스케 군와 손을 잡았다.
류노스케 - 어, 어이……
사쿠라코 - 빨리 이쪽으로 와.
류노스케 - 어, 어디에 가는거야?
사쿠라코 - 이 병원의 뒷정원에 작은 숲 같은 것이 있어. 숲이라고 부르기에는,

작은 장소이지만. 원래 이 부근은 전부 잡목림이었던 듯해

류노스케 - 흐음, 그랬구나.

사쿠라코 - 전에 야소하치 마을에도, 더많은 초목이 있었다고 선생님이 말했어.

류노스케 - 선생님?

사쿠라코 - 응, 병원의 선생님. 류노스케군, 이거 데이트지?

류노스케 - 데이트?

사쿠라코 - 후훗, 장소는 병원이지만…… 나는 지금, 류노스케군와 데이트를 하고있어.

류노스케 - ……
사쿠라코짱, 춥지않아?

사쿠라코 - 류노스케군과 함께 있으니까, 난 괜찮아. 꿈이…… 한가지 이루어진 것 같아.

류노스케 - 응?

사쿠라코 - 으으응, 아무것도 아니야. 빨리 뒷정원으로 가자.

(뒷 정원)





사쿠라코 - 아……

류노스케 - 왜 그래?

사쿠라코 - ……눈

류노스케 - 진짜다……

사쿠라코 - ……아름다워

류노스케 - (사쿠라코짱의 쪽이…… 더 아름다운 걸.)

사쿠라코 - ……정말로 아름다워.

……

류노스케 - (웬지…… 이야기를 할 분위기가 아니야. 확실히…… 작은 숲인 듯한 장소다. 병원의 뒷정원에 이런 장소가 있는 줄은…… 몰랐다.
수목의 사이로, 하얀 눈이 춤을추며 떨어지고 있다. 어쩐지 로맨틱한 밤이다.)

사쿠라코 - ……

류노스케 - (웬지, 그녀와 이렇게 있는 것이 거짓말 같다.)

사쿠라코 - 조금…… 추워.

류노스케 - 슬슬 돌아가자.

사쿠라코 - ……
싫어……

류노스케 - 있잖아 사쿠라코짱…

사쿠라코 - 부탁해…… 조금만이라도, 이곳에 있게 해줘.
역시……않을까……
앗.

류노스케 - 위험해!!

사쿠라코 - 미안해…. 비틀거렸어.

류노스케 - 놀랐어, 쓰러지는 줄 알았어.

사쿠라코 - ……

류노스케 - (귀, 귀엽구……나)

사쿠라코 - 조금만이라도……

류노스케 - 응?

사쿠라코 - 조금만 곁에 있어주면 얌전히 병원으로 돌아갈 테니까.
류노스케군이 나의 어깨를 껴안아 주고 있어.

류노스케 - 아…… 미,미안.

사쿠라코 - 으으응, 이대로 좋아.

~~중략~~

사쿠라코 - 이거, 받아 주겠어?

류노스케 - 뭔데?

사쿠라코 - 내가 소중히 하는 팬던트.

류노스케 - 받을 수 없어, 사쿠라코에게 소중한 것인 걸.

사쿠라코 - 으으응, 류노스케 군이 가졌으면 좋겠어.

류노스케 - ……

사쿠라코 - 자, 뚜껑을 열면……

류노스케 - 헤에, 오르골이 울린다.

사쿠라코 - 귀엽지?

류노스케 - 사쿠라코짱이?

사쿠라코 - 응?

류노스케 - 아,아니, 아무것도 아니야.

사쿠라코 - 싫다면…… 단념할 께.

류노스케 - ……알았어.
그럼 사쿠라코짱이 돌려달라고 할 때까지 보관하고 있을게.

사쿠라코 - ……

류노스케 - 피곤해?

사쿠라코 - ……조금

류노스케 - 슬슬 돌아갈까?

사쿠라코 - 응……

1월 1일

병원 창문에 사쿠라코가 보이지 않는다. 이상하게 생각한 류노스케는 나무를 올라가 보았지만, 그녀의 병실은 비어 있었다……

류노스케 - (서, 설마 사쿠라코짱…… 나에게 아무것도 말하지 않은 채 퇴원해 버린걸까!? …… 그, 그런…. 심한.)

간호원A - 다음 환자, 결정되었을까요?

간호원B - 예, 이미 결정된 듯해요. 이번주 화요일에는 이 병실에 들어 올 것 같아요.

류노스케 - (간호원들의 목소리가 병실로 부터 들려온다.)
(이 병실에 새로운 환자가 들어온다는 것은, 역시 사쿠라코짱은……)

간호원A - 그건 그렇고, 귀여웠는데.

류노스케 - (뭐, 뭐가 귀여웠다는 거지?)

간호원B - 3년간 함께였었는데

간호원A - 저도 이야기 듣고 놀랐어요.

간호원B - 설마, 갑자기 죽을 줄은….

류노스케 - (에!?)

간호원B - 검사 결과도 좋아서, 이것으로 건강하게 되겠다고 생각했었는데.

류노스케 - (사쿠라코짱이…… 죽었다.)

(쿵!-나무에서 떨어짐)

간호원A - 꺄아!! 지금 봤어요!?

간호원B - 어,어디!?

간호원A - 이상한 남자가 창문으로부터 엿보다가 나무에서 떨어졌어요!!

간호원B - 거짓말!?

류노스케 - ……
그,그런…… 바보같은. 거짓말이다…… 나는 믿지 않을거니깐!!

(집으로 달려감)

류노스케 - (절대로 거짓말이다, 사쿠라코짱이 죽다니.)
(그 간호사가 거짓말을 한 거다.)

미사코 - 어래, 류노스케군.

류노스케 - ……흑

미사코 - 자,잠깐…… 무슨일이 있었나요?

류노스케 - ……
하느님따위…… 있을까.

(주변의 물체 클릭)

류노스케 - 보고싶지 않다. 사쿠라코짱이 없는 세상의 물건따위, 보고싶지 않다.
흑,흑……
지금은 사람앞에 나가지 않을 거니까. 울어도 상관없어.

(똑,똑,똑)

류노스케 - ……

유이 - 오빠, 밥 안먹을꺼야?

류노스케 - ……

유이 - 테이블 위에 차려 놓았으니까.

류노스케 - ……

(똑,똑,똑)

류노스케 - ……

(똑,똑,똑)

류노스케 - ……

미사코 - 류노스케군, 들어가요.

류노스케 - 싫어.

미사코 - 안돼요…… 들어가요.

(철컥)

류노스케 - ……

미사코 - 불도 키지 않고, 그런 모퉁이에 앉아 있다니…… 벌써 11시가 넘었어요.

류노스케 - ……
미사코 - ……
류노스케 - ……
미사코 - 자, 함께 리빙룸으로 내려가요. 식사를 해야죠.
류노스케 - 아무것도 먹고싶지 않아.
미사코 - 괜찮으니까, 나와 함께 가요.
류노스케 - ……
미사코 - 이제, 비틀거리지 말고.
류노스케 - ……
미사코 - ……
류노스케 - 유이……는?
미사코 - 벌써 잠들은 모양이요.
류노스케 - ……
미사코 - 류노스케군, 조금이라도 먹지 않으면.
류노스케 - ……
미사코 - ……
류노스케 - ……
미사코 - 알았어요. 그럼 욕실에 들어갔다가 먹으세요.

이후에 욕실에서 미사코가 류노스케를 목욕시키는 이벤트가 있는데 (이상한 것을 상상하지 말라. 단지 목욕이다…… 음, 다 큰 남자 목욕시키는 것 자체가 이상한가?) 이것은 미사코 공략에 있어서 필수적인 것이다.(때문에 미사코와 사쿠라코는 동시 공략을 해야만 한다.)

(미사코와의 이벤트 후 자신의 방)

류노스케 - 이 팬던트…… 어떻게 하지.
(오르골 소리)
류노스케 - ……
버릴수는 없고.
……
……
(류노스케 잠들음)

(꿈)

류노스케 - 그러는 사쿠라코짱은, 어떤 남자가 좋아?
사쿠라코 - 내가 좋아하는 남자는 말이야…… 언제나 밝고, 힘있는 사람.
류노스케 - 그것뿐이야?
사쿠라코 - 그리고, 다른사람 앞에서 눈물을 보이지 않는 강한 남자.
류노스케 - 응응, 나랑 똑같잖아.
사쿠라코 - 그리고 가장 중요한 일에는, 괴로운 일이 있어도 끙끙 앓지 않는 사람.
류노스케 - 으음, 점점 더 나를 말하는것 같은데.
사쿠라코 - 류노스케군은, 끙끙앓지 않아?
류노스케 - 앓지 않아, 앓지 않아. 나는 무슨일이 있어도 곧 꿋꿋히 일어서는 성격이거든.
사쿠라코 - 난 말이야, 그런 남자가 매우 좋아.
류노스케군은, 언제까지나 그렇게 있었으면 좋겠어.
류노스케 - 하하하, 맡겨 주시길.

(자신의 방)

류노스케 - ……앗!!
……
벌써 아침이다.
……
끙끙 앓지 않는 사람이…… 좋다는 건가?
……
결정했어.
사쿠라코짱을 위해서라도, 여느때의 나로 돌아가자.
……
……할수 있을까.
……
그만두자, 끙끙앓으면, 천국의 사쿠라코짱이 싫어하게 될테니깐.

1월 3일

우연히 야소하치역을 지나다가 만난 것은 죽은 줄만 알았던 사쿠라코…… 도대체 어찌된 일일까?

류노스케 - 유, 유령이다아이이이아아앗!!
사쿠라코 - 어, 어디?
류노스케 - 사, 사쿠라코짱의 유령이다아앗!!
사쿠라코 - 내가…… 유령?
류노스케 - 나무아미타불, 나무아미타불
사쿠라코 - 그, 그만해. 난 유령이 아니야.
류노스케 - ……
사쿠라코 - 발, 확실히 있지?
류노스케 - ……
사쿠라코 - 있잖아, 류노스케군…… 무슨 일 있었어?
류노스케 - 유, 유령이다아.
사쿠라코 - 어째서 내가 유령이야?
류노스케 - 유, 유령이 말을한다.
(덥석!!)
류노스케 - 유, 유령에게 손을 잡혔다!!
사쿠라코 - 차가워?
류노스케 - ……
따뜻하……다
사쿠라코 - 30일의 밤, 기억하고 있어?
류노스케 - ……
사쿠라코 - 그때의 손의 감촉과, 틀려?
류노스케 - 같은……듯한 느낌이 들어.
사쿠라코 - 그렇지?
류노스케군, 어째서 내가 유령이라고 말한거야?
류노스케 - ……
정말로…… 유령이 아니야?
사쿠라코 - 당연하잖아.
류노스케 - 정말로, 정말로?
사쿠라코 - 정말…… 도대체 무슨 일이 있었던거지.
류노스케군, 설명해줘.
류노스케 - 사쿠라코짱이, 없는것도 모르고서, 나는 나무에 올라가서……
사쿠라코 - ……
류노스케 - 간호원이 병원에서 하는 이야기를 들었어.
분명 사쿠라코짱이 죽었다는 이야기였어.
사쿠라코 - 내, 내가?
류노스케 - 정말로, 검사의 결과가 좋았는데 갑자기 죽어 버렸다고.
사쿠라코 - 검사의 결과가 좋았는데, 어째서 죽었다고 생각한 거야?
류노스케 - 그건…… 그렇지만.
사쿠라코 - 나, 대학병원에 입원하게 되었어.
류노스케 - 언제부터였어?
사쿠라코 - 1월 1일에 병원에서, 2일에 그 대학병원에서 검사는 받았어.
류노스케 - 1월 1일…… 죽었다고 들은 날이다.
사쿠라코 - ……
혹시, 타보의 이야기가 아닐까?
류노스케 - 타보라면, 병원에서 기르던 작은새?
사쿠라코 - 그래, 내가 기르던 작은 새.
류노스케 - 그 타보가 어쨌는데.
사쿠라코 - 죽어버렸어…… 검사가 끝난건 31일밤.
류노스케 - 하아?
사쿠라코 - 슬퍼서, 그날 밤은 잠도 못잤어.
-중략-
사쿠라코 - ……동정…… 하지 않을거지?
류노스케 - 하지않아.
사쿠라코 - 정말로?
류노스케 - 그렇다니깐
사쿠라코 - 정말로 정말로?
류노스케 - 하지않앗!!
사쿠라코 - ……
사쿠라코 - 뭐야…… 눈물이 나와 버렸어.
류노스케 - 그건 나의 대사야.
사쿠라코 - 미안해, 몇번이나 말하게해서.
류노스케 - もちろん許す (물론 괜찮다.) *
絶對に許さない (절대로 괜찮지 않다.)
……이제 됐어.
사쿠라코 - ……
류노스케 - 나에게도 문제가 있었던 것 같으니.
사쿠라코 - 아니야…… 류노스케군에게, 듣지 않았던 내 탓이야.
류노스케 - ……
하지만 다행이야.

사쿠라코 - 에?
류노스케 - 퇴원을 하게...... 되어서.
사쿠라코 - ......고마워.
류노스케 - 그럼, 지금은 대학병원에 돌아가야 하겠네.
사쿠라코 - 응......
류노스케 - 그렇다면, 이런 장소에서 길게 이야기를 해도 무리하지 않아?
사쿠라고 - 응...... 이전 보다는 낳지만, 아직 완전히 회복된 게 아니니까.
류노스케 - 알았어. 집까지 바래다 줄께.
사쿠라코 - 걱정하지마, 엄마가 이곳으로 마중나와 주기로 했으니까.
류노스케 - ......흐음.
사쿠라코 - 엄마가 올 시간까지 아직 1시간 정도 남았어.
류노스케 - ......그래
사쿠라코 - ......
류노스케 - ......
사쿠라코 - 1시간정도 있어.
류노스케 - (어라, 혹시 날 꼬드기는 걸까?)
사쿠라코 - 1시간......있어.
류노스케 - 그, 그렇다면...... 나와의 약속 기억하고 있어?
사쿠라코 - ......약속?
류노스케 - 있잖아, 병원을 퇴원하면 나와 함께 데이트 하기로 한 약속.
사쿠라코 - 물론...... 기억하고 있어.
류노스케 - 지금부터 데이트하자.
사쿠라코 - 하지만...... 1시간정도 밖에.
류노스케 - (어느쪽이야.)
사쿠라코 - 류노스케군.
류노스케 - 응?
사쿠라코 - 나말이야, 전부터 야소하치 학원에 다니고 싶었어.
류노스케 - 좋겠지만...... 나는 졸업 해버릴걸.
사쿠라코 - 잠깐...... 학교를 보고 싶어.
류노스케 - ......
사쿠라코 - ......
류노스케 - 알았어, 야소하치 학원을 안내해 줄께.
사쿠라코 - 정말?
류노스케 - 오늘은 재회 기념이니까.

(야소하치 학원)

다른곳을 안내한 후 옥상



극적인 재회후의 옥상......

사쿠라코 - 와아...... 바람이 기분 좋아.
류노스케 - 상당히 좋은 경치지?
사쿠라코 - 응......
자, 야소하치 역이 작게 보여.
류노스케 - 정말이다.
사쿠라코 - 계속 같은 경치를 보게 된다면, 굉장히 신선한 느낌이 들거야.
......
류노스케 - 왜 그래?
사쿠라코 - 응...... 다시 만나서 다행이라고.
-중략-
사쿠라코 - 이대로 이곳에 계속 있고싶어.
류노스케 - ずっとここにいる (계속 여기에 있어) *
もう時間がないぞ (이제 시간이 없어)
응, 그럼 계속 이곳에 있자.
사쿠라코 - ......
류노스케 - 왜 그래?
사쿠라코 - 가지않으면...... 엄마의 일, 까맣게 잊고 있었어.
류노스케 - 그, 그러고보니...... 나도 까맣게 잊었다.
사쿠라코 - 엄마, 화났을 거야.
류노스케 - 좋아, 서둘러서 야소하치 역으로 돌아가자.
사쿠라코 - ......
류노스케 - 어래래, 빨리 가자.
사쿠라코 - 다음에는...... 언제 만나지.
류노스케 - 나는 언제라도 좋아. 사쿠라코짱이 괜찮다면.
사쿠라코 - 나 역시, 언제라도 좋아.
류노스케 - 그럼 내일은?
사쿠라코 - 4일은, 병원에 가지 않으면.
류노스케 - 그럼 그 다음 날은?
사쿠라코 - 일요일은 친척분들이 오시니까, 집에 있어야해.
류노스케 - (어디가 언제라도 좋아, 냐.)
사쿠라코 - 6일이라면 좋아.
류노스케 - 6일이라고 말할 4것 같으면...... 겨울방학 최후의 나이군.
사쿠라코 - 6일은, 류노스케군 쪽이 안되는 것 같네.
류노스케 - 알았어. 그럼 6일.
류노스케 - 6일의 오후 1시에, 야소하치 역에서 기다릴테니까.
사쿠라코 - 응......

역시 사쿠라코는 죽지 않았다. 어찌보면 너무나도 뻔한 드라마적 구성이긴 하지만 사쿠라코가 죽는다는 게 말이나 되는가.

1월 6일

남자들이 말을 걸어서 역 근처에 숨어 있는 사쿠라코(미인은 어디가도 몸치가 아픈모양이다.)

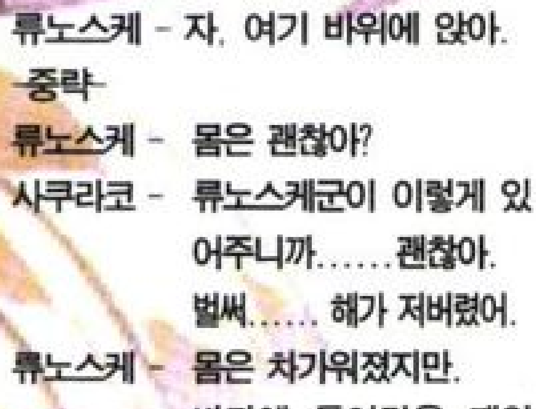
사쿠라코 - 류노스케군, 어디에 갈꺼야?
류노스케 - 에- 그러니까......
사쿠라코 - 미안해...... 제멋대로 말해서.
류노스케 - 신경쓰지 않아도 돼, 그럼 지금부터 어디에 갈까......
映畵を觀に行く (영화를 보러간다.)
食事をしに行く (식사를 하러간다.)
遊園地へ行く (유원지에 간다.)
八十八海岸に行く (야소하치 해안에 간다.) *
自分の家に歸る (자신의 집에 돌아간다.)
야소하치 해안은 어때?
사쿠라코 - 야소하치...... 해안?

(야소하치 해안)

추운데도 불구하고 사쿠라코는 오랜만에 바다를 보아서 그런지, 추운 것도 잊은 채 바다속에서 잘 논다(?). 병이 악화되지 않을까 걱정이 되지만...... 어쨌든, 놀거 다 놀고 추위에 떨고 있는 그녀를 감싸주자.



사쿠라코 - 하지만, 바다에 온 것은...... 정말로 오랜만이야.
류노스케 - 자, 어깨를 잡아.
사쿠라코 - 응
류노스케 - 윽...... 손이 굉장히 차갑다.
사쿠라코 - 류노스케군의 손, 굉장히 따뜻해.
류노스케 - 자, 여기 바위에 앉아.
-중략-
류노스케 - 몸은 괜찮아?
사쿠라코 - 류노스케군이 이렇게 있어주니까......괜찮아.
벌써...... 해가 저버렸어.
류노스케 - 몸은 차가워졌지만.
바다에 들어갔을 때의 사쿠라코짱, 정말로 즐거워 보였어.
사쿠라코 - ......
즐거웠던 건...... 바다에 들어 갔을 때 만이 아니야.
뭔가, 이렇게 있으니깐 안심이 돼.
류노스케 - 응......
그럼, 슬슬 돌아가지 않으면.



사큐라코 - ……
류노스케 - 오늘이야 말로 집까지 바래다 줄께.
사쿠라코 - 아직…… 추운걸.
류노스케 - 그럼…… 조금만.
사쿠라코 - ……어래.
류노스케 - 응?
사쿠라코 - 아…… 내가 준 팬던트. 팬던트…… 보여줘.
류노스케 - 그, 그게.
사쿠라코 - 계속 가져 주었구나.
(팬던트의 오르골 소리)
류노스케 - ……
사쿠라코 - 그 때…… 눈이 내렸어.
류노스케 - 아아……
사쿠라코 - 류노스케군……
류노스케 - 응?
-중략-
사쿠라코 - 나, 류노스케군의 집에 가고 싶어.
류노스케 - 어이 어이.
사쿠라코 - ……안돼?
안된다면…… 단념할 게.
류노스케 - あきらめてもらう (단념해 달라고 한다.)
家に行こうと言う (집에 가자고 말한다.) *
알았어…. 그럼 함께 집에 간다.
사쿠라코 - ……정말로?

(자신의 집)

집에는 유이가 있을 것이고 사쿠라코가 유이를 본다면 오해를 하지 않을까 걱정하는 류노스케…… (불쌍하군)

사쿠라코 - 있잖아, 한가지 물어봐도 좋아?
류노스케 - 응, 좋아.
사쿠라코 - 어째서, 허둥댄거야?
류노스케 - 응?
사쿠라코 - 이 방에 들어 왔을 때.
류노스케 - 하하하, 역시 허둥거려 보였나?
사쿠라코 - 응, 굉장히 허둥거렸어.
류노스케군, 나를 누구에게도 만나게 하고 싶어하지 않는 느낌이었어.
류노스케 - 하하하……
사쿠라코 - 웬지, 이상했어.
류노스케 - 별거 아니야.
사쿠라코 - 거짓말…… 류노스케군, 나에게 뭔가 숨기고 있어.
류노스케 - (으음, 어떻게 하면 좋지.)
正直に言う (정직히 말한다.) *
適當にごまかす (적당하게 둘러댄다.)
듣고 놀라지 않겠어?
사쿠라코 - ……응
-중략(유이와 미사코에 대해서 설명)
사쿠라코 - 아, 벌써 이런 시간…
류노스케 - 정말이다.
사쿠라코 - ……





스키모토 사쿠라코 공략 스케쥴

날짜	시간	장소
12월 22일~30일	PM 2:00~PM 5:00	시민병원
12월 30일	PM 10:00	시민병원
1월 1일~2일	PM 2:00~PM 5:00	시민병원→자신의 방
1월 3~4일	PM 1:00~PM 2:00	야소하치 역
1월 6일	PM 1:00	야소하치 역→야소하치 해변 →자신의 방
1월 7일		집 앞(사쿠라코에게의 고백)

류노스케 - ……
사쿠라코 - 역까지…… 함께.
류노스케 - 응……
このまま歸す (이대로 돌아간다.)
キスしてしまう (키스를 한다.) *

키스를 마지막으로 사쿠라코를 역으로 데려다 주자.

야스다 아즈미 (安田愛美) AZUMI YASUDA



다정다감한 보육원의 보모…

12월 22일

(보육원)

보육원 대문에서 텐도가 뭔가를 훔쳐보고 있는데… 이것을 발견한 류노스케의 대사가 압권! "변태교사"…(뜻은 알아서 해석하도록…) 여하튼 텐도와 시끄럽게 떠들고 있다보면 보육원 보모가 알아 차리게 되고 텐도는 꽁지 빠지게 달아난다… 설마 하니 보육원의 보모가 대단한 미인… 역시 텐도 녀석은 이것 때문에… 보모는 우는 아이를 달래고 있는데, 전형적인 패턴이다. 어린 아이는 산타가 있다는걸 믿지 않으려 하고, 애써 그것을 믿게 할려는 선생님…



어린 아이를 달래는 유치원 선생님

12월 23일

2번 보육원을 찾아가게 되면 한 아이가 차에 칠뻔한 것을 류노스케가 구하게 된다. (身體をはって助けるを 선택) 그러면 보모는 자신을 야스다 아즈미라고 소개를 하고 류노스케가 꼬드껴서 찻집으로 가게 되는데…



아이가 위험하다.

아즈미 - 류노스케씨는 어릴적, 산타가 있다는 것을 믿으셨습니까?
류노스케 - 하하하, 믿었어. 산타는 아버지 였지만.
아즈미 - 그아이, 산타가 없다고 말했습니다.
류노스케 - 최근은, 그런 아이들이 많아졌긴 하지만.
아즈미 - 안됩니다. 아이들이 산타를 믿지 않으면.
류노스케 - 으, 응.
아즈미 - 게다가 크리스마스의 밤에 혼자서 있어야 한다니, 너무도 가엽습니다.
류노스케 - (나도 8살때 까지는, 크리즈마스도 새해도 없었던가.)
아즈미 - 히로시군, 또 보육원으로 올 작정일까?
류노스케 - 에?
아즈미 - 작년의 크리스마스의 밤, 혼자서 보육원에 와 버렸습니다.
류노스케 - 그랬군.
아즈미 - 분명 히로시군, 산타가 자신에게 와달라고 마리아님에게 기도했습니다.
류노스케 - (……)
(산타는 없다는 것인…가)
(……)

(그러고 보니 연극부 창고에 산타 복장이 있었던 듯 한데?)

(……)

(그, 그만두자 애들을 위해서 뭔가를 한다는것은, 나의 신념에 반하는 짓이야.)

아즈미 - 죄송합니다. 일에 관한 이야기를 해서.

류노스케 - 괜찮아. 여러가지로 큰 일이네.

아즈미 - 어떤 일이라 할 지라도 중요하다고 생각합니다.

류노스케 - 그, 그래?

이즈미와 헤어진 후 히로시의 선물을 사러 스튜디오ATARU로 가서 바로 그거야(その通りだぞ)를 선택하자. 그렇게 되면 마리아님의 도움(?)을 받아서 선물을 사게 될 것이다. 그 다음은..? 뭘 망설이는가? 바로 연극부 창고로 가서 산타옷을 접수하자. 이것으로 준비 완료다.

12월 24일

6시 이후에 보육원에 가면 혼자 있는 히로시를 볼 수 있다. 마리아님에게 산타가 와달라고 비는 순수한 어린아이...(음.. 뭔가 안어울리는군) 어쨌든, 히로시를 발견했다면 바로 산타 복장으로 갈아입고 히로시에게 선물을 주자. 금방 입을 벌리며 좋아 할 것이다.(훗, 역시 애들은 단순한 건가?) 선행을 한뒤의 기쁜 마음을 뒤로하고 보육원을 나서면 아즈미를 만나게 될 것이다. 놀라서 도망 가다가 재수없게 텐도를 만나게 된다. 덕분에 산타옷도 뺏기고... 왠지 뒷맛이 않좋군...

12월 28일

5시경에 집앞에 아즈미가 찾아온다. 상담을 하고 싶다는데... 함께 공원으로 가면 이유를 들을 수 있다. 그녀는 텐도가 싫은데 텐도가 충격을 받을까봐 확실히 말을 못하겠다는 것이다. 그녀 역시 남자에게 차인 기억이 있으므로....



텐도 때문에 고민하고 있는 아즈미

12월 30일

이번에도 보육원 앞에서 추근대는 텐도... 아즈미는 단호하게 자신은 좋아하는 사람이 있다고 말하지만 텐도는 누구인지 말하기 전까지는 믿지 않겠다고 생고집을 부린다...(얘... 선생 맞아..?) 당황한 아즈미는 산타 복장을 한 사람을 좋아한다고 말하고...(그것은 바로 그날 저녁에 히로시에게 선물을 준 사람) 텐도는 산타복장 따위는 류노스케에게서 빼앗은 게 있다고 말한다. 그것을 들은 아즈미는 산타가 류노스케 였다는 것을 짐작하고...그 후에 다시 보육원에 가면 또 텐도가 추근댄다... (대단한 녀석...) 참지 못한 류노스케가 텐도를 떼어놓고, 그때 아즈미는... 류노스케의 팔짱을 하며 바로 이 사람을 좋아한다고 한다. 불쌍한 텐도는 절규를 하고......



텐도... 사랑이란 억지로 되는게 아니야...



테.. 텐도 포기해라!

1월 1~5일

6시경 아즈미가 집으로 찾아오게 되는데... 지금 상당히 한가하다(今はそごく暇である)를 선택해서 함께 보육원으로 가자.

아즈미 - 류노스케씨 저의 눈을 봐주세요.

류노스케 - ……

아즈미 - 그 산타는, 류노스케씨였죠?

류노스케 - ……

아즈미 - 그때의 눈동자와…… 같습니다.

류노스케 - ???

아즈미 - 역시, 생각 했던대로입니다.

류노스케 - 나, 난 아직 아무것도 대답하지 않았는데.

아즈미 - 눈을 보면 알 수 있으니까.

보육원 안으로 들어가면 아즈미가 고백을 해오게 되는데 자기도 좋아한다(自分も好きだと言う)를 선택하자. 그리고 아즈미를 역에 바래다 주자.



가토 미노리 (加藤 みのり) MINORI KATO



아름다운 미인 히로코와 배뱅이 안경으로 소심한 성격의 미노리의

야쓰다 이즈미 공략 스케쥴

날 짜	시 간	장 소
12월 22일	AM 9:00~PM 3:00	보육원
12월 23일	AM 8:00~PM 12:00 AM 11:00~PM 3:00	보육원 보육원→찻집 스튜디오ATARU 연극부 창고
12월 24일	PM 6:00~PM 11:00	보육원→텐도의 집
12월 25일	특별히 없음	
12월 26일	AM 8:00~PM 8:00 AM 9:00~PM 9:00	보육원 야소하치 역
12월 27일	AM 8:00~PM 8:00	야소하치 역
12월 28일~29일	PM 5:00~PM 11:00	집 앞→야소하치 공원
12월 29일~30일	AM 8:00~PM 8:00 AM 9:00~PM 4:00	보육원 또는 야소하치 역 보육원
12월 31일	특별히 없음	
1월 1일~5일	PM 6:00~PM 9:30	집 앞→보육원 안→야소하치 역
1월 1일~6일	AM 9:00~PM 3:99	1,3,6일 야소하치 역 2일 여행 대리점 4일 보육원 또는 맨션 5일 야소하치 공원
1월 7일		아즈미 부터의 고백

두 얼굴을 가진 미노리... 어떤 이유에서인지 외모로 사람을 따지는 남자를 가장 싫어한다.

가토 미도리 공략 스케쥴

날 짜	시 간	장 소
12월 22일~27일	AM 9:00~PM 4:00	궁도부 연습장
	AM 8:00~PM 9:30	3학년 B반 교실 (류노스케와 미노리가 부딪혀 꽃병이 깨짐)
	AM 8:00~PM 9:30	3학년 B반 교실 (꽃병이 깨진 후 미노리가 새로운 꽃병을 갔다 놓음)
12월 23일~24일	AM 10:00~PM 6:00	편의점(편의점 안에서 아르바이트를 하는 히로코를 만남)
12월 25일	PM 1:00	편의점
12월 25일~28일	PM 3:00~PM 6:00	교문(사이온지와 만나서 29일에 여자에게 고백 받기로 했다는 말을 들음)
12월 29일	AM 10:30~AM 11:30	학교의 네트 뒤(미노리가 사이온지에게 차이는 장면을 목격)
	PM 1:00~PM 5:00	백사지 공원(선택 よかった、デートに誘う)
12월 30일~1월 3일	AM 10:00~PM 12:00	편의점(30일~1월 3일 매일 1회 히로코를 만남)
1월 3일	AM 10:00~PM 6:00	편의점(히로코가 1월 4일에 데이트 제의 선택 約束があるから断る 1월 5일로 결정)
1월 4일	AM 10:00~PM 12:00	키사라기 역(미노리와 만남) 키사라기 신사 전망대 BIG FOX 야소하치 역
1월 5일	PM 1:00	유원지(히로코와 미노리가 동일인물임을 알게 됨)
1월 7일		체육관 뒤(미노리에게 고백)

미즈노 토모미 (水野友美) TOMOMI MOZUNO



류노스케의 옆집에 사는 다정한 성격의 모범생 토모미... 최근들어 그녀의 행동이 이상해 졌는데... 무슨일이 있는 걸까..?

미즈노 토모미 공략 스케쥴

날 짜	시 간	장 소
12월 22일~23일	AM 8:00~PM 6:00	교문 (선택 友美をデートに誘う)
24일	PM 5:00	야소하치 역 (토모미에게 바람 맞음) 토모미의 집

		(인터폰을 눌러서 토모미를 불러냄 선택 ー 理由を聞く)
25일	AM 9:00~PM 8:00	
12월 26일	PM 12:00~PM 6:00	야소하치 공원, 여행 대리점, 보육원, 이즈미의 집
12월 27일	AM 8:00~PM 6:00	야소하치 역, 키사라기 역, 게임 센터, 스튜디오 ATARU, 테니스 코트, 아키라의 집, 사이온지의 집
12월 27일~28일	PM 6:00~PM 11:00	자신의 방(26~28일 사이에 토모미를 8번 이상 만나면 토모미로 부터 전화가 걸려옴)
12월 29일~31일	PM 4:00~PM 5:30	야소하치 해안
	(해안에서 토모미를 본 후)	
	AM 8:00~PM 6:00	토모미의 집, 이즈미의 집 보건실, 교정, 체육관 뒤, 교정, 체육관 뒤(토모미와 요시키를 만남) (요시키와 토모미를 만난 후)자신의 방(침대를 클릭해서 꿈을 꿈) 교문(꿈 속)
	AM 8:00~PM 6:00	사진부실 (사진부실을 뒤져서 사진을 찾아냄)
1월 1일	AM 8:00	집 앞
1월 2일~3일	AM 8:00~PM 6:00	토모미의 집, 야소하치 역, 사이온지의 집, 야소하치 역, 사진부실, 요코의 집, 시민병원, 테니스 코트, 교정, 체육관 뒤, 도서관, 여행 대리점, 야소하치 해안
1월 4일~5일	AM 11:00	집 앞, 집 앞, 자신의 방(토모미의 전화)
	PM 5:00~PM 10:30	유원지(스튜디오ATARU)
	AM 10:00~PM 3:00	자신의 방
1월 6일	AM 10:00~ PM 3:0	보육원or야소하치 공원or 편의점 (선택 一緒に行く)
1월 7일		도서관(토모미에게 고백)

다나카 미사 (田中美沙) MISA TANAKA



전작의 다나카 미사와는 동일인물... 활발한 성격은 여전 하지만 20세가 된 그녀는 제법 숙녀티가......

다나카 미사 공략 스케쥴

날 짜	시 간	장 소
12월 25일~28일	AM 8:00~PM 3:00	야소하치 역(2회 부딪힘)
12월 29일	AM 9:00	테니스코트
12월 30일	PM 1:00	키사라기 역
1월 6일		집 앞(미사에게 고백)

사이온지 시즈노(西御寺靜乃) SAIONJI SHIZUNO

12월 28일

티타임



시즈노가 주인공 자택에서 티타임을 즐기고 있다. 보통 그다지 그녀와 대화할 기회가 없으므로 여기에서 잘 이야기해서 조금 더 친해지자.

12월 31일

시즈노로부터 가정교사를 해달라고 부탁받는다. 이것을 기화로 친해지는 것이 가능.

1월 4일

즐거운 풀장에서의 데이트





1월 2일에 시즈노와 데이트 약속을 했다면 4일에는 빅 폭스(BIG FOX)의 실내 수영장에서 그녀의 멋진 수영복 차림을 볼 수 있다. 빅 폭스(BIG FOX)는 옆 마을(如月町)에 있으므로 전철로 이동하면 30분 걸린다. 약속 시간에 늦지 않도록 서둘러 옆 마을로 가는 것이 좋을 것이다.

야마모토 리츠코(山本律子) YAMAMOTO RITHUKO

12월 24일

친구 카렌과 만나자

싱어인 리츠코는 같은 연예인 아이돌, 마이지마 카렌과는 매우 친하다. 처음에는 카렌과 만나 리츠코에 대한 정보를 듣는 것도 전략에 필요한 조건이다.

12월 25일

패스트 푸드로 식사 타임

패스트 푸드점에서 리츠코와 식사를 하면서 그녀의 꿈에 대해 여러가지 이야기를 듣는다. 그녀가 현재 생각하고 있는 것은 무엇일까?



12월 27일

의외의 장소에서 리츠코와 만나다

리츠코와 만나는 장소는 如月町에 있는 공사 현장에서 만나게 된다. 그 후 리츠코의 로프트에서 머물기 위해서는 사전에 공사 현장에서 아르바이트를 해 놓을 필요가 있다.

1월 2일

리츠코의 열정적인 라이브 감상



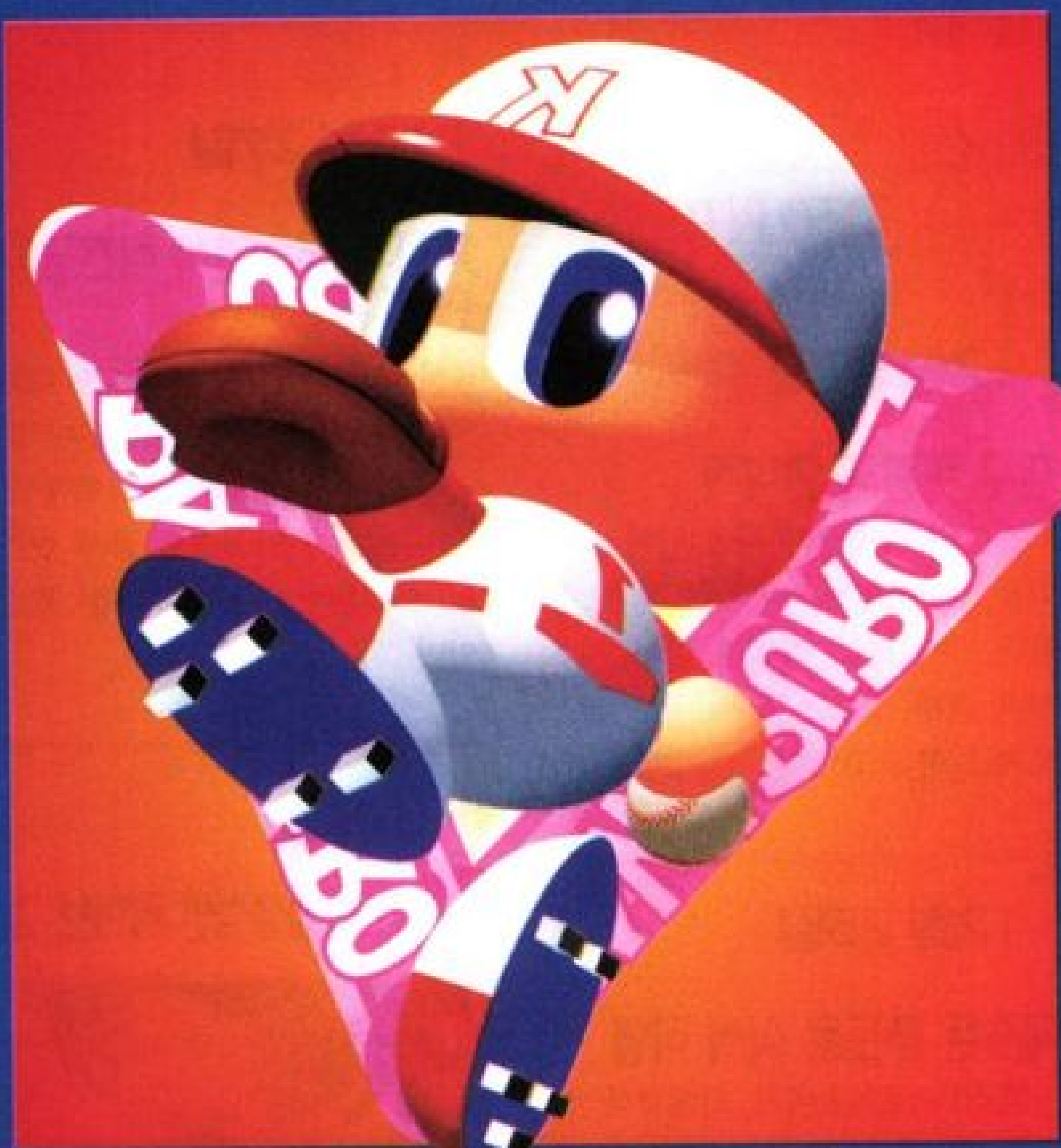
TV에서 리츠코의 라이브 콘서트를 볼 수 있게 됐다. 열창을 하는 리츠코의 모습을 보면 그녀에 대한 생각이 더욱 강해지는 것을 느낀다.

사이온지 시즈노 공략 스케줄

일 정	시 간	장 소
12월 25일~28일	PM0:00~PM 3:00	집 앞
12월 25일~30일	AM 10:00~PM 1:00	사이온지의 집 (사이온지와 만나다)
12월 27일~31일	PM 0:00~PM 6:00	스타디오 ATARU
12월 28일~31일	PM 1:00~PM 3:00	커피숍
12월 30일~31일	PM 6:00~PM 8:00	사이온지의 집
1월 1일	PM 1:00~PM8:00	八十八 공원
1월 2일	PM 6:00~PM8:00	자신의 방 사이온지의 집
	PM 6:30~PM 7:30	사이온지의 집
	PM 9:00~AM 3:00	사이온지의 집
1월 2일~4일	PM 6:00~PM 10:00	사이온지의 집
1월 2일~5일	PM 1:00~PM 3:00	사이온지의 집
	PM 9:00~PM 11:00	사이온지의 집
1월 4일	PM 4:00~PM 6:00	BIG FOX 八十八 공원
1월 4일~6일	PM 0:00~PM 4:00	집 앞(사이온지의 도발)
1월 6일	PM 4:30~PM 5:30	八十八 해안 (사이온지과 결말)
1월 7일		시즈노에게 고백

야마모토 리츠코 공략 스케줄

일 정	시 간	장 소
12월 23일~26일	PM 4:00~PM 10:00	연예인 프로덕션
12월 24일~27일	PM 2:00~PM 4:00	TV방송국
	PM 8:00~AM 0:00	팔십팔역(가련과 만나다)
12월 25일~29일	PM 3:00~PM 6:00	패스트 푸드점
12월 27일~30일	PM 4:00~PM 10:00	공사현장 여월역 리츠코의 로프트
12월 28일~30일	PM 3:00~PM 6:00	연예인 프로덕션
12월 29일~30일	AM 10:00~PM 8:00	팔십팔 해안
12월 29일~31일	PM 3:00~PM 6:00	TV방송국(가련과 만나다)
1월 1일	AM 9:00~PM 3:00	게이센
	PM 6:00~PM 10:00	BIG FOX 리츠코의 로프트
1월 2일~3일	PM 4:30~PM 5:30	TV 방송국
1월 4일~6일	PM 0:00~PM 6:00	연예인 프로덕션
1월 5일~6일	PM 7:00~PM 8:00	TV 방송국(가련과 만나다)
1월 7일		리츠코에게 고백



야구 게임의 최고봉

실황 파워풀 프로야구 '97 개막판

야구 게임의 최고봉이라 불리는 코나미의 실황 시리즈가 드디어 PS로 3번째 작품을 내놓았다. 좀 더 사실적인 야구 게임으로 호평을 받은 N64의 실황 4를 기본으로 삼은 것인데 N64에 비해 뒤떨어지는 그래픽, 조작감 등 여러 모로 아쉬움이 남지만 PS 이전 작품보다는 향상된 그래픽 그리고 석세스 모드의 추가로 그 아쉬움을 달래 줄 것이다. 해외 유명 스타들로 일어난 야구 붐에 힘입어 플레이어의 안방을 구장으로 만들어 보자

■제작사: 코나미
■장르: 스포츠
■현지발매일: 8월 28일
■발매가 : 5,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★
스토리	★★★
연출	★★
사운드	★★★
독창성	★★★★

게임 모드 설명

대전(對戰)
자신이 좋아하는 팀으로 COM또는 2P와 대전할 수 있는 모드. COM끼리의 대전을 관람할 수도 있다. 어레인지 모드에서 구성한 팀으로도 플레이가 가능하다.

캠프(キャンプ)
자신이 좋아하는 팀으로 공격과 수비를 연습할 수 있는 모드. 변화구 연습을 중점적으로 하자.

데이터 처리(データ處理)
석세스 모드에서 1군으로 등록된 선수의 데이터를 카피하거나 소거할 수 있다. 또 패스워드로 신인 선수를 불러낼 수 있으며 메모리 카드간의 데이터 교환도 가능하다.

페넌트(ペナント)
자신이 원하는 팀으로 페넌트 레이스를 할 수 있다. 리그에서 우승하면 일본 시리즈에 진출하여 일본 제1의 팀을 노릴 수 있다.

리그(リーグ)
6팀을 선택해 리그를 펼치는 모드로 최고 6인까지 플레이가 가능하다.

어레인지(アレンジ)
자신이 좋아하는 선수로 팀을 만들어 낼 수 있는 모드로 석세스 모드에서 1군으로 등록된 선수를 팀에 넣을 수 있다. 자신이 만든 선수들로 새로운 팀을 창단하자.

사운드(サウンド)
사운드 설정 모드. 아나운서의 중계와 응원가, 심판의 음성을 설정.

옵션(オプション)
주루(走壘), 수비(守備), 타격(打擊), 투구(投球), 감독(監督)을 자동으로 설정 가능하며 미트커서(ミートカーソル)를 록온(ロックオン)시키면 자동으로 타격 미트가 공을 따라가고 낙하점 표시(落下点表示)로 공의 낙하 지점을 표시할 수 있으며 자신의 포수미트 이동(ミット移動)을 보지 않게 할 수도 있다. 상급자, 중급자, 하급자로 모든 것을 자동 설정도 가능하며 프리(フリー)로 하면 모든 것을 자유로 설정 가능하다.



옵션 모드

커맨드 조작

공격

타격	→: 1루 ↑: 2루 ←: 3루 ↓: 홈
방향키+□	해당 베이스로 주자 도루
×	스윙
○+←,→	번트(방향 설정)
△	모든 주자 도루
L1	앤드런작전
L2	강하게 치기
START	타임

앤드런작전 : 야구의 작전중 하나로 히트앤드런과 런앤드히트가 있는데 타자가 타격을 하는 것을 보고 진루할 때는 히트앤드런, 타자가 타격하기전에 진루하는 것을 런앤드히트라고 한다.

주루	
방향키+□	해당 베이스로 주자 진루
방향키+×	해당 베이스로 주자 귀루
△	모든 주자 진루
○	모든 주자 귀루
□+×, △+○	모든 주자 정지

수비

투구

키	동작
방향키	구종선택
방향키(투구후)	캣쳐미트이동
L1,L2	외야 수비 이동
R1,R2	내야 수비 이동
×	투구
○	1루견제
△	2루견제
□	3루견제

수비

상황	키	동작
공을 잡기 전	방향키	야수 이동
	방향키 중립+○,△,□,×	점프
	방향키+○,△,□,×	슬라이딩
공을 잡은 후	○	1루송구
	△	2루송구
	□	3루송구
	×	홈송구
	L1,L2,R1,R2	내야수에게 볼 중계

구 종

기준은 오른손 투수가 오른손 타자에게 던질 때.

방향키	구종&구질설명
↑	**직구**(ストレート) 가장 기본적인 공으로 타자에게 일직선으로 날아간다.
중립	**체인지업**(チェンジアップ) 직구와 같이 타자에게 일직선으로 날아가지만 속도는 직구보다 약30km정도 느리다. 타자의 타이밍을 뺏을 때 쓰는공.
→	**슬라이더**(スライダー) 타자의 몸쪽에서 바깥쪽으로 휘어지는 변화 구. 보통 속도는 직구보다 약15km정도 느리다.
	H슬라이더(Hスライダー) 주니치의 한국인 투수 선동열이 잘 사용하는 슬라이더로 일 명 고속슬라이더 라고 불린다. 직구와 비슷한 구속으로 들어오다 타자의 앞쪽에서 슬라이더와 같은 방향으로 변화하는데, 보통 속도는 슬라이더와 직구의 중간 정도.
↙	**커브**(カーブ) 타자의 바깥쪽으로 떨어지며 변화하는 구질. 보통 슬라이더보다 약5km 정도 느리다.
	슬로우커브(スローカーブ) 커브와 같은 구질이나 속도가 커브보다낮아 상대의 타이밍 을 뺏는 변화구.
↓	**포크**(フォーク) 직구와 같이 직선으로 날아가 다 홈플레이트 근처에서 아래쪽 으로 떨어지는 변화구. 보통 속도는 슬라이더와 비슷하다.
	SFF(SPLIT FINGER FASTBALL) 포크와 비슷한 구질로 낙차는 포크보다 적으나 속도는 포크보다 빠르다.
	팜(パーム) 포크와 비슷한구질로 낙차는 포크보다 크나 속도는 포크보다 느리다.
	너클(ナックル) 신비의 구질로 불리어지는 공으로 속도는 포크와 비슷하나 타자의 앞 쪽에서 떨어지나 그 방향이 어느 쪽으로 갈지 또 어느 정도 떨어질지 투수조차 모르는 구질. 하지만 장타를 맞을 위험이 많다.
	V슬라이더(Vスライダー) 슬라이더중 가라앉는 슬라이더로 속도와 던지는 방법은 슬라 이더와 비슷하나 포크와 같이 타자 앞에서 떨어지는 구질.
↘	**싱커**(シンカー) 커브와 반대로 타자의 안쪽으로 떨어지며 변화하는 구질.
	스크류(スクリュ) 싱커와 같은 구질.
→	**슈트**(シュート) 일명 역회전 공으로 슬라이더와 반대로 타자의 안쪽으로 휘어지며 변화 하는구질.

스 테 이 터 스

컨디션



타자 스테이터스

(좋다 A>F 나쁘다)

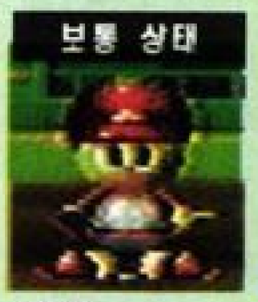


파워(パワ): 타자의 힘
주력(走力):타자의 빠르기
견력(肩力):타자의 어깨의 힘. 어깨가 강해야 송구가 빠르다.
수비(守備):타자의 수비, 포지션

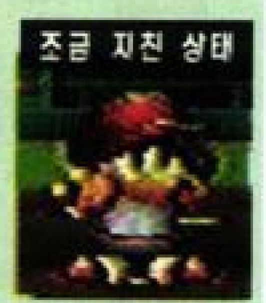
투수 스테이터스



투(投):던지는 팔
법(法):투구폼
스테미너(スタミナ):투수의 체력
컨트롤(コントロール):투수의 제구력
구질:구질의 칸이 많이 있을수록 구질이 좋다.



보통상태



공을 많이 던져 지친상태, 스피드와 각이 떨어진다



투수의 한계점 실투가 생기고 스피드와 경이 많이 떨어진다



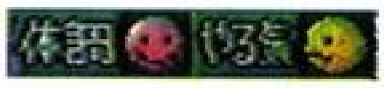
투수가 연타를 당하거나 정신적으로 타격을 당한 상태. 실투의 위험이 있다

자신만의 분신을 만들자 -석세스 모드-

석세스모드를 선택하면 우선 이름을 정하고 야수(野手)와 투수(投手)중 자신이 키울 선수의 포지션을 정해야 한다. 플레이어는 3년안에 1군 진입을 하여야 하고 매년 12월 첫주에는 임금 협상을 하게 되는데 잘못하면 자유계약선수로 방출되어 야구 인생의 쓴맛을 보아야 한다.

야수(野手)를 선택하였다면 성장 방식을 결정하고 자신이 속하게 될 구단을 설정한 후 포지션, 투타(投打)의 방향 설정, 출신(고교생, 대학생, 사회인), 자신을 부르는 호칭, 취미, 그리고 자신의 얼굴, 마지막으로 타격 폼을 정한다. 자신이 선택한 여러 가지 정보로 본인의 캐릭터가 완성된다. 투수(投手) 선택 시에는 성장 방식 결정이 없고 투구 폼과 구종(球種)을 선택하게 된다.

메뉴



체력(體調) 의욕(やる氣) 고장율(故障率):부상당할 확율

트레이닝

투수

속구연습
구속↑ 스테미너↑ 컨트롤↓ 근력↑ 피로↑

컨트롤연습
컨트롤↑ 기술↑ 피로↑

변화구연습
구속↓ 변화구↑ 근력↓ 기술↑ 피로↑

쉐도우피칭
구속↑ 컨트롤↑ 기술↑ 코치평가↑ 피로↑

달리기
스테미너↑ 근력↑ 기술↓피로↑ 감독평가↑ 코치평가↑

수비연습
근력↓ 민첩↑ 기술↑ 피로↑ 팀동료평가↑

근력트레이닝
근력↑ 민첩↓ 피로↓ 코치평가↓

야수

타격연습
근력↑ 기술↑ 피로↑

티배팅
근력↓ 기술↑ 피로↑

단거리달리기
민첩↑ 피로↑코치평가↑

달리기
근력↑ 기술↑ 피로↑ 감독평가↑ 코치평가↑

노크받기
민첩↑ 기술↑ 피로↑ 코치평가↑

수비연습
근력↓ 민첩↑ 기술↑ 피로↑ 팀동료평가↑

근력트레이닝
근력↑ 민첩↓ 피로↑ 코치평가↓

휴식

피로를 풀다
체력이 회복되지만 스테미너가 떨어진다

기분전환
의욕이 생긴다

전화

코치에게 연락
코치에게 연락한다. 코치에게 특훈을 받거나 평가를 올릴 수 있다.

팀동료에게 연락
팀동료에게 연락한다. 팀동료의 평가를 올릴 수 있다.

집에 연락
집으로 연락을 한다. 의욕이 생기거나 떨어질 수 있다.

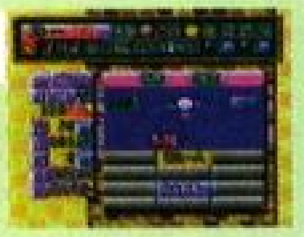
애인에게 연락
애인이 있을 경우 전화하면 의욕이 생기게 할 수 있다.

능력업 - 야수는 성장 방식에서 매뉴얼을 선택해야 된다.

자신이 올린 근력, 민첩, 기술 포인트를 능력으로 변화시킬 수 있다.

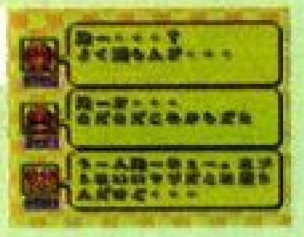
자신의 데이터

현재 자신의 데이터를 볼 수 있다.



평가를 듣다

감독, 코치, 팀동료들에게 자신의 평가를 듣는다.



시스템

세이브를 할 수 있다. 세이브를 하면 자동으로 석세스 모드가 끝난다.

필승! 석세스 모드

석세스 모드에서 좋은 선수를 얻기란 쉽지 않다. 잦은 부상과 팀동료와의 친분 감독과 코치의 평가 등 여러모로 신경을 써야 하기 때문이다. 그래서 간단하게나마 석세스 모드에서 효과적으로 선수를 만드는 방법을 소개한다.

항상 체력에 신경 써라.

체력 상태가 좋으면 고장율이 낮아진다. 부상을 당하면 부상 정도에 따라 병원 신세를 져야 한다. 고장율이 낮을수록 부상을 당하지 않기 때문에 체력 보강에 신경 써라.

나쁜 상태가 발생하면 곧바로 치료하라.

부상을 당하는 건 피할 수 없지만 불면증, 향수병, 게으름, 자만심 등의 상태가 지속되면 훈련에

방해가 되기 때문에 될 수 있는 대로 치료를 하자.

팀선배의 조언을 잘 듣자.

팀선배들은 나쁜 상태의 치료법을 가르쳐 주거나 같이 훈련을 하기도 한다. 팀선배의 조언을 잘 들어 놓자.

평가를 항상 체크하라.

아무리 좋은 선수를 키운다 하더라도 감독의 평가가 낮으면 구단에서 방출되게 된다. 또한 팀동료와 사이가 나쁘면 일부러 실수를 범하는 등 않좋은 일이 발생하니 팀동료의 평가도 주의하라.

1군에 진입은 3년차에

좋은 선수로 1군에 등록되기 위해서는 너무 일찍 1군에 올라가지 않는 쪽이 좋다. 3년차 까지 능력을 키운 후 감독의 평가를 높여 1군에 올라가자.

봄, 가을 캠프를 노려라

매년 2월과 11월에는 캠프를 하게 되는데 이 기간에는 실제로 투구, 타격을 하여 경험치를 많이 쌓을 수 있다. 또한 감독이 보러 올 때도 있기 때문에 캠프중에는 속구 연습과 타격 연습에 주력하자.



1군 승격!



야구 인생의 최후

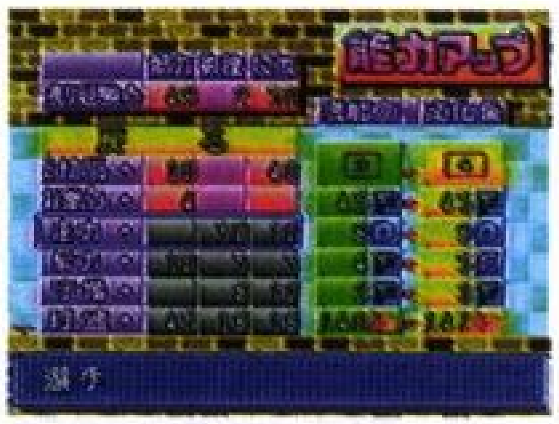
능력업 데이터

능력	
미트커서(ミートカーソル)	근력, 기술(대) 필요, 미트크기의 증가
타격파워(打擊パーワ)	근력4 필요, 파워 증가
주력(走力)	민첩(대), 기술 필요, 주력 증가
견력(肩力)	근력(대), 민첩, 기술 필요, 견력 증가
수비(守備)	민첩, 기술(대) 필요, 수비능력 증가
구속(球速)	근력(대), 민첩, 기술 필요, 구속 증가 (투수에 해당)

타자 특수 능력	
찬스○(チャンス○)	근력15, 민첩15, 기술15 필요, 득점찬스에 타력상승
대좌투수○(對左投手○)	근력15, 민첩15, 기술15 필요, 좌투수 상대시 타력상승
번트○(バント○)	기술30 필요, 번트의 성공이 높아진다.
내야안타○(內野安打○)	민첩90, 기술60 주력12 필요, 타격후 스타트가 빨라진다.
파워히터(パワーヒッター)	근력80, 민첩20, 기술20, 파워120 필요, 장타가 잘 나온다.
에버레지히터(アベレージヒッター)	근력20, 민첩20, 기술80, 미트크기5 필요, 안타가 잘 나온다.
헤드슬라이딩(ヘッドースライヂング)	민첩20, 기술20 필요, 헤드슬라이딩 가능
도루○(盜壘○)	민첩70, 기술40, 주력12 필요, 도루의 스타트가 빨라진다.
반구○(返球○)	근력20, 민첩30, 기술40, 견력10 필요, 송구가 정확해 진다.
캣쳐○(キャッチャー○)	근력20, 민첩60, 기술60 필요, 포수일 때 투수의 능력을 잘 끌어올린다.
캣쳐◎(キャッチャー◎)	근력20, 민첩70, 기술70, 캣쳐○ 필요, 포수 일 때 투수의 능력을 최고로 끌어올린다.

※ 그밖의 특수 능력(흘려 치기, 광각타법, 빠른회복 등)은 트레이닝을 계속하다 보면 자동적으로 생기는 경우, 애인이 가르쳐 주는 경우, 코치의 폼교정으로 생기는 경우 등이 있고 기본적으로 가지고 있는 경우가 있다.

투수 특수 능력	
번트○(バント○)	기술30 필요, 번트의 성공이 높아짐
핀치○(ピンチ○)	근력15, 민첩15, 기술40 필요, 삐요상태에 잘 빠지지 않는다.
대좌타자(對左打者)	근력15, 민첩15, 기술15 필요, 좌타자 상대시 구질이 좋아진다.
무거운공(重い球)	근력20, 민첩20, 기술20 구속145km 필요, 전타자 상대시 구질이 좋아진다
리리스○(リリース○)	기술70, 컨트롤 120 필요, 릴리스에 강해진다.



취미 일람

ゴルフ	골프
ドライブ	드라이브
音樂鑑賞	음악 감상
カラオケ	노래방
パチンコ	도박
つり	낚시
テニス	테니스
料理	요리
TVゲーム	TV게임
ぼんさい	분재 가꾸기
サバイサルゲーム	서바이벌게임
競馬	경마
骨董品	골동품 모으기
フイギュア	피겨스케이팅
天	천체
手品	마술
社交ダンス	사교댄스
コスプレ	코스프레

타격폼	
스탠다드(スタンダード)	가장 기본적인 타법
크라우칭(クラウチング)	몸을 수그리고 노려 치는 타법
신주타법(神主打法)	방망이를 곧게 세워 치는 타법.
외다리타법(一本足打法)	한쪽 다리를 들고 타격시 힘을 실는 타법.

투구폼	
오버스로A(オーバースローA)	공을 내리꽂는 전형적인 투구폼
오버스로B(オーバースローB)	오버스로A와 비슷
사이드스로(サイドスロー)	공을 옆에서 던지는 투구폼
언더스로(アンダースロー)	공을 아래서 던지는 투구폼
토르네이도(トルネード)	일본의 영웅 노모히데오가 쓰는 투구폼
UFO투법(UFO投法)	오버스로B와 비슷하나 타이밍이 조금 느린 투구폼

패넌트 레이스

투구 기록



すべて: 총 투구수.

初球: 초구 개수.

空振りにされた: 헛스윙을 한 공의 구질수, 위치, 갯수.

三振りとつた: 삼진을 잡은 공의 구질수, 위치, 갯수.

打ちとつた: 맞춰 잡은 공의 구질수, 위치, 개수.

ヒットを打たれた: 안타를 맞은 공의 구질수, 위치, 갯수.

ホームランを打たれた: 홈런을 맞은 공의 구질수, 위치, 갯수.

개인 타이틀(個人タイトル)

MVP: 시즌 중 최고의 활약을 한 선수.

수위타자(首位打者): 가장 높은 타율의 선수.



홈런왕(本壘打王): 가장 많은 홈런을 친 선수.

타점왕(打占王): 가장 많은 타점을 기록한 선수.

도루왕(盜壘王): 가장 많은 도루를 기록한 선수.

최다안타(最多安打): 가장 많은 안타를 기록한 선수.

최고출루율(最高出壘率): 가장 높은 출루율을 기록한 선수.

최우수방어율(最優秀防御率): 가장 낮은 방어율을 기록한 투수.

최다승(最多勝): 가장 많은 승을 기록한 선수.

최우수구원(最優秀救援): 가장 높은 SP(세이브 포인트)를 기록한 선수.

최다탈삼진(最多奪三振): 가장 많이 삼진을 잡아낸 투수.

팀소개

일본 야구는 1936년에 7개의 단일된 리그로 출발하여 1950년에 센트럴리그와 퍼시픽리그로 양립되어 지금까지 양대 리그로 운영되고 있다.

센트럴리그(セントラルリーグ)

요미우리 자이언츠



1934년 12월 26일에 창립된 일본 내에서 가장 인기 있는 구단. 왕정치 사와무라 나가시마 등의 초일류 스타를 배출하는 등, 65년부터 9년연속 우승등 11회우승의 기염을 토한 명문 구단. 공격 면에서는 작년도 신인왕 출신인 니시(仁志)의 빠른 발과 만능 히터 마쓰이(松井), 그리고 이번 해 세이부라이온즈에서 이적한 기요하라(清原)의 파워가 돋보인다. 투수는 에이스 사이토(齋藤)가 컨트롤과 스테미너가 좋으며 전체적인 선발진은 좋으나 릴리프 투수들의 불안한 컨트롤이 문제이다. 아쉽게도 우리의 조성민 선수는 등록되어 있지 않다.

주니치 드래곤즈



1936년 1월 15일 창립. 54년 스키시타라는 선수가 당시 마구로 불린 포크볼로 거인을 격파 첫우승을 하였다. 전통적으로 투수력이 강한 팀. 현재 선동열 선수가 소속되어 있는 팀. 다쯔나미(立浪)-파웰(パウエル)-고메즈(ゴメズ) 로 이어지는 크린업트리오가 강력하다. 하위타선의 선수들인 야마자키(山崎), 다이오(大豊)는 홈런수가 무려40개에 육박하는 거포들이다. 좌완 에이스 이마나카의 슬로우커브는 150km대의 직구와 병행하면 효과적이고 94년 사와무라상을 받은 야마모토(山本)의 스크류도 타자들이 치기 힘들다. 마무리로는 우리의 선(宣)상을 쓰자 하지만 개막 데이터라 능력은 그리 좋지 않다.

히로시마 캅스



1949년 12월 5일 창립. 93년 최하위 팀이었으나 타력의 상승으로 선두권에 올라선 팀. 노무라(野村)-오가타(緒方)-로페즈(ロペス)-에토(江藤)-마에다(前田)-가네모토(金本) 로 이어지는 타순은 말 그대로 불꽃 타선. 빠른 발과 파워로 상대 투수를 KO시켜라. 투수력은 그다지 좋지 않으나 백전노장 좌완오노(大野)의 분전과 전문 구원투수 사사오카(佐岡)로 마무리를 하자.

야쿠르트 스왈로우즈



19050년 1월 13일 창립 95년 우승을 차지했다. 일본 최고의 포수 후루타(古田)가 소속되어 있는 팀. 타력에는 내야 안타와 주력이 빠른 1번 타자 이이다(飯田)의 찬스를 부상 이후 데이터가 나빠진긴 했지만 여전히 강타자인 후루타(古田)로 살리자. 금년도 새로운 외국 용병 호지(ホージー)는 파워가 강하다. 팀의 에이스 투수로 성장한 이시이(古井)의 포크는 위력적이고 용병 투수 브로스의 고속슬라이더가 쓸만하다. 마무리로는 고속슬라이더와 V슬라이더를 가지고 있는 이토(伊藤)를 사용하자.

요코하마 베이스타즈



1949년 12월 15일 "다이요훼일즈"로 창립 60년도에 미야하라 감독이 취임 최하위 였던 팀을 우승시킨 적이 있다. 그 당시 강력한 타선을 바탕으로 4연승이나 하였다. 타력에는 전체적으로 뒤떨어지는 모습을 보이나 스즈키(鈴木)와 로즈(ローズ)로 찬스를 살리자. 투수진도 뒤떨어져 굉장히 힘들지만 마무리만은 최고. 사사키(佐 木)의 포크는 어느 누구도 따라오지 못한다.

한신 타이거스



1935년 12월 10일 창립. 거인과

마찬가지로 역사가 깊은 명문 구단이다. 80년대에는 투타가 모두 강해 기염을 토했지만 90년도에 들어서는 하위권을 맴돌고 있다. 타력 역시 하위권이나 센트럴 최고 중견수 신죠(新庄)와 파워 히터 히야마(陰山)가 좋다. 그리고 거의 모든 타자들이 연적과 찬스에 강하기 때문에 능력은 않좋지만 승부 근성이 있는 타력이다. 신인왕 출신 투수 야부(薇)가 에이스, 후루미조(古溝)에 이은 새로운 마무리 다무라(田村)를 마무리로 사용하자.

퍼시픽리그(パシフィックリーグ)

오릭스 블루웨이브



1936년 1월 23일 창립. 2군 출신 이치로(イチロ-)의 활약으로 유명해진 팀. 작년도 우승을 차지한 팀이다. 전체적인 타격 파워가 떨어지나 기동력과 타율로 승부 하는 팀으로 이치로(イチロ-)는 만능선수이다. 닐(ニ-ル)은 홈런을 32개나 친 파워 히터. 에이스 호시노(星野)는 공의 구속은 느리나 슬로 커브와 포크의 각이 좋아 상대를 압도한다. 하세가와선수가 메이저 리그로 가서 팀의 투수력이 조금은 불안하지만 투수의 기용에는 별문제가 없다.

니혼햄 파이터스



1945년 11월에 창립. 전체적인 공수의 약화로 하위권의 팀이었으나 작년에는 리그 12위를 차지했다. 타격은 기요하라의 요미우리 행이후 팀에서 나온 거포 오치아이(落合)가 있고 빠른 발의 이데(井出)를 사용하자. 선발진은 고르게 좋은 편이고 마무리로는 시마자키(島崎)가 좋다.

세이부 라이온스



1949년 11월 26일에 창립. 86년부터 히로시마, 거인, 주니치를 격파하여 V3를 달성했다. 블루웨이브즈와 1위를 다투는 퍼시픽리그의 전통적인 강팀. 타격에선 마쓰이(松井)의 빠른 발과 스즈키(鈴木)의 파워 그리고 신인 용병 마르티네즈의 파워와 선구안이 좋다. 한방 타자 카키우찌(垣内)를 찬스에 사용하자. 작년의 사사키(佐 木)의 부진으로 능력이 감소하였다. 작년의 3위를 차지해서 그런지 투수력도 전체적으로 하락하였다.

긴데스 버팔로즈



1949년 11월 26일에 창립. 만년 중위권팀. 현재 LA다저스에 있는 노모 히데오가 있었던 팀.

나카무라(中村)-로즈(ロ-ズ)-크라크(クラ-ク)로 이어진 3,4,5번의 화력이 강하다. 투수력은 마무리인 아카호리를 제외한 투수들의 능력은 그리 좋지 않다.

롯데 마린즈

1949년 11월 26일 창립. 본래의



이름은 오리온즈.

92년 본거지를 가와사키에서 치바로 옮기며 마린즈로 바뀌었다. 현 뉴욕양키즈의 이라부투수가 있었던 팀. 대체적인 타격의 파워가 뒤떨어진다. 1,2번의 빠른 발을 이용하자. 투수력 역시 선발진이 약하다. 중간계투진으로 승부하는 편이 좋다.

다이에 호크스

1938년 2월 22일 창립. 거의 매년 하위권을 맴도는 팀. 타격에서는 4번타자 오쿠보(小久保)와 아키야마(秋山)의 활약을 기대하자. 커브의 명수 쿠도(工藤)는 컨트롤이 좋지 않다. 선발진은 하위권팀 답지 않게 좋지만 릴리프투수들의 부재가 가장 큰 과제이다. 선발투수로 경기를 끌고 나가는 것이 승부수.



분 석 후 기

분석자: 홍성균 H대 1학년 재학중



이번 PS용 실황 발매는 이전 PS작들의 모자란점들을 한층 보완하여 플레이어를 즐겁게 해준다. 석세스모드의 추가는 스포츠게임에 육성시뮬레이션을 추가해 자신만의 캐릭터를 키운다는 신선한 재미를 주었고, 이전 작들보다 향상된 그래픽, 새로워진 데이터, 박진감넘치는 스피디한 게임전개, 오사카돔과 나고야돔의 추가등 여러모로 새로운 느낌을 준다.

실황시리즈가 야구 게임의 최고봉이라 불리는 이유는 좀더 사실적인 야구 게임이라는 점일 것이다. 사실 실황전의 야구게임의 최고봉은 남코사의 훼미스타 시리즈일 것이다. 하지만 훼미스타 시리즈에는 투구의 고저차가 존재하지 않았었다. 그래서 진정한 투구의 묘미를 못느끼게 해주었다. 그런점에서 실황의 투구 고저차는 인기를 끌게 한 주역이였을 것이고 2등신의 캐릭터는 친숙함을 느끼게 해주었다. 투수운영과 대타작전, 찬스에 강한타자, 그리고 컨디션에 따른 타격상승과 구질상승은 이전 야구게임에서는 맛보지 못한 새로운 충격이었다.

단지 이 작품만을 논한다면 꽤 우수한 게임이다. 하지만 이 게임은 N64의 실황4를 기본으로 PS용으로 버전업시킨다는 느낌을 준 발매였다. 물론 인명데이터는 버전업 한 것이 분명하다. 그러나 우선 게임화면을 보라. 이건 방망이가 아닌 몽둥이다. N64용의 타격미트는 실제 배트와 비슷한 형태의 것이 었지만, PS 타격미트는 직사각형의 배트이다. 또한 타격감각이다. 야구게임의 생명인 부드러움은 딱딱함으로 변화 되있다. 아무리 휘둘러도 스윙은 부드럽지가 않다.그리고 기본 게임기의 성능의 차도 있겠지만 그래픽이 너무 뒤떨어진다. 마지막으로 가장중요한 아날로그패드의 사용이 불가능 하다는 것이다. 아날로그패드를 사용해 플레이하는 실황4는 익숙해지기 힘들지만 진정한 야구게임의 맛을 느끼게 해주어 각광을 받았었다. 그런데 PS용 실황에서는 아날로그패드가 있음에도 불구하고 사용이 불가능 하다는 점은 제작사만을 탓할 수는 없는 PS용의 한계인가…



드래곤볼 시리즈의 3D격투액션화

드래곤볼 파이널 바우트

이전의 드래곤볼 격투게임은 2D액션으로 전체적인 게임의 재미는 떨어지는 듯했으나 드래곤볼만이 가질 수 있는 에네르기 공격, 메테오 스매시, 기 받아치기 등의 요소로 독특한 재미를 주었다. 하지만 게임의 무대는 2D로 표현되어 그 특성을 제대로 살리지 못하였다고 할 수 있다. 그런 점에서 드래곤볼 파이널바우트는 2D로서의 제약을 벗어난 드래곤볼만이 가질 수 있는 독특한 재미를 3D로 만들면서 제대로 표현되었다.

제 작 사: 반다이
장 르: 3D격투
현지발매일: 8월 21일
발 매 가 : 5,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★
연출	★★
사운드	★★★★
독창성	★

시 스 템

기본 커맨드

←,→	좌우 이동
↖,↑,↗	점프(짧게 입력하면 낮은 점프, 길게 입력하면 높은 점프)
↙,↓,↘	앉기
□	펀치(상대방과의 거리에 따라 2가지의 펀치가 나감)
○	킥(상대방과의 거리에 따라 2가지의 킥이 나감)
×	가드
↙,↓,↘	하단가드
△	에네르기탄 발사
L1(R1)+↖,↑,↗	무공술
L1(R1)+←,→	좌우 대시
L1(R1)+↓	화면 하단으로 이동
L1(R1)+○	화면 상단으로 이동
□+×	기 모으기(기본 상태보다 빨리 기가 모아짐)

기를 사용하는 필살기를 사용하면 기 게이지가 줄어들고 기 게이지가 전부 소멸되면 그로기 상태에 빠지게 되어 잠시 동안 동작과 가드가 불가능해 진다.

게 임 모 드

대전 모드(對戰)

COM과 대전 또는 2인 대전 모드로 기본적으로 10명의 캐릭터를 사용할 수 있으며 동일 캐릭터의 대전도 가능하다.

천하일무도회(天下一武道會)

최대 8명이서 대전을 할 수 있는 모드로 자신이 키운 캐릭터로 대전할 수 있는 (빌드업)천하일무도회도 있다. 장소는 무도회장과 황야 중 선택.

빌드업 모드(ビルドアップ)

자신의 캐릭터를 레벨업시킬 수 있는 모드와 레벨업시킨 캐릭터간의 대전 모드 그리고 PS용 이전 작품 드래곤볼울티메이트에서 키운 선수를 불러올 수 있는 모드가 있다.

옵션 모드(オプション)

COM레벨(レベル):COM의 3가지 난이도를 선정할 수 있다.

버튼 조정(キーコンフィグ)

3가지 타입으로 버튼의 설정을 바꿀 수 있다.

게이지ON, OFF(ゲージON, OFF)

대전시 체력과 기의 게이지 표시를 바꿀 수 있다.

메테오ON, OFF(メテオON, OFF)

메테오 스매시의 발동 여부를 설정.OFF로 할 경우 메테오스매시가 나가지 않는다.

데모필살ON, OFF (デモ必殺ON, OFF)

각 캐릭터에게 있는 데모필살기의 데모 출현을 선택.OFF로 할 경우 데모필살기를 사용하여도 데모가 나오지 않고 필살기가 발사된다.

연습(練習)

연습 모드로서 체력과 기게이지가 줄지 않는다. 1,2P 모두 연습할 수 있고 SELECT버튼으로 연습 모드를 중단할 수 있다.

메테오 스매시

드래곤볼의 첫 번째 묘미 메테오 스매시는 이제 단순한 공격이 아닌 연속기로 사용 가능하며 커맨드도 간단화되었다. 하지만 상대에게 타이밍을 빼앗기면 반격을 당하게 되므로 더 이상 무적의 기술이 아니다.(전 캐릭터 사용 가능)

→+R2 메테오 스매시발동(1)

(1)히트후 상대가 날아갈 때

방향키+□+△ 펀치러시(연속 가능)

방향키 +○+△ 킥러시(연속 가능)
방향키 +×+△ 광선기러시(연속 불가)


광선기러시

펀치러시와 킥러시는 연타후 다시 입력하면 연속기로 사용할 수 있으나 광선기러시는 연속사용이 불가능하므로 연속기의 마지막으로 사용하자. 또한, 방향키의 입력대로 상대가 날아가버린다. 메테오 스매시의 반격으로는 메테오 스매시를 맞고 밀려날 때 펀치러시나, 킥러시, 광선기러시 아무 커맨드나 입력하면 반격을 할 수 있다. 하지만, 상대가 먼저 커맨드를 입력하면 무용지물이니 타이밍을 잘 잡아야 한다. 반격으로도 연속기를 사용할 수 있다. 상대가 날아갈 때나 우리가 밀려날 때 버튼을 연타하면 쉽게 공격(반격)할 수 있다.

데모필살기

각 캐릭터마다 데모필살기가 존재한다. 데모필살기를 사용하면 상대의 움직임이 정지되고 상대는 반격을 할 수 있게 된다. 상대가 데모필살기를 쓸 때 화면 하단에 카운터(カウンター)라고 잠시 표시될 때 반격 커맨드를 입력하면 반격하게 된다.

반격기

모든 반격기는 실패시 완벽히 데미지를 받게 되며 받아치기는 성공하면 필살기로 반격하며 버튼 연타의 노력(?)을 해야 한다. 자신의 기가 상대를 누르면 오히려 상대가 대미지를 받으나 자신의 기가 밀리게 되면 반격의 노력은 물거품으로 돌아가며 완전한 대미지를 받게 된다. 옵션 모드에서 데모필살기를 OFF하면 보통의 필살기와 같이 데모가 나오지 않으며 발동 시간은 단축되고 상대는 가드와 회피를 할 수 있다.



카운터 표시

연속콤보

데모 필살기 싸움이나 하는 것은 초보! 물론 반격의 묘미도 있지만 더 심오한 전투를 하기 위해서는 연속 콤보를 사용하여야 한다. 콤보를 사용하게 되면 데미지가 보통보다 더 많아지게 되므로 콤보를 활용하자. 콤보의 생명은 타이밍. 각 기술이 캔슬될 때를 잘 알아두어 자신만의 콤보를 개발하는 것도 나름대로의 재미가 아닐런지..


상대를 날렸으나..


오히려 내가 반격 당했다

×	가드(성공시, 대미지가 반으로 줄어든다.)
×+△	없애기((성공시, 대미지가 거의 없다.)
○+□	피하기(성공시, 대미지가 거의 없다.)
○+△+□	받아치기(성공시, 필살기로 반격하며 △버튼을 연타)


가드


없애기


피하기


버튼 연타의 쾌감

그로기 상태

기를 전부 소모하거나, 상대에게 연타를 당하게 되면 잠시동안 움직이지 못하는 그로기 상태에 빠지게 된다.


황야의 결투

더욱 재미있게

드래곤볼을 더욱 재미있게 즐기려면 옵션 모드에서 게이지를 OFF로 설정하여 게이지가 표시되지 않게 한다. 게이지가 보이지 않게 되어 자신의 체력과 기, 상대의 체력과 기가 어느 정도인지를 모르게 되어 긴장 감속에 대전을 하게 된다. 또, 데모 필살기를 OFF 시키면 연속 콤보기로 필살기를 사용할 수 있게 되며 화면의 상, 하단이동과 점프로 필살기를 피하는 방법이 생기게 된다.

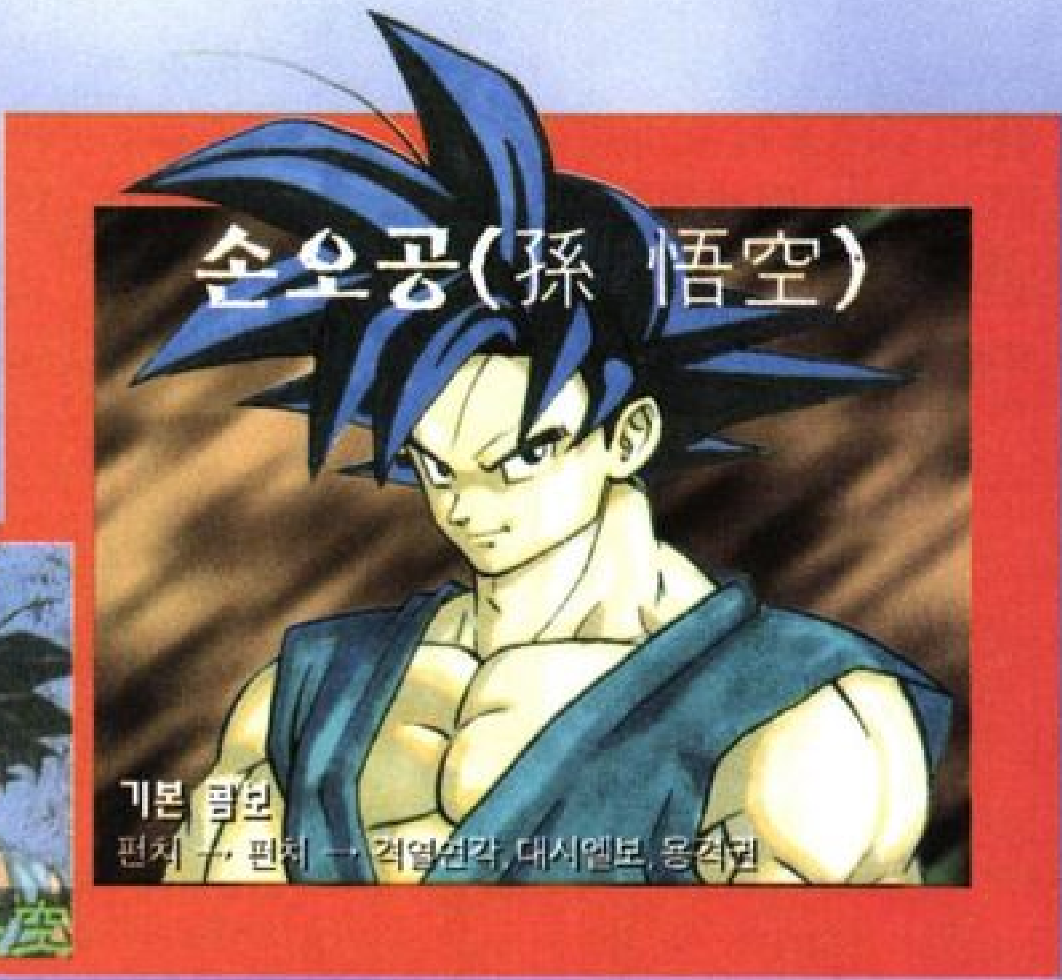
숨겨진 캐릭터

숨겨진 캐릭터를 고르려면 오프닝이 지난 후 나오는 타이틀 화면에서 방향키를 우, 좌, 하, 상으로 2번 입력하면 성공했다는 음향이 나오며 캐릭터 선택 화면에 6명의 캐릭터가 추가된다. 잘 안될 시에는 음향이 나올 때까지 커맨드를 입력하자.



이 화면에서 입력하자

캐릭터 공략





기술의 밸런스가 좋다

기본적인 캐릭터로 별다른 특징은 없다. 원기옥은 파워는 강하나 대각선 공격이 불가능하고 크기가 작은 캐릭터는 평지에서 서 있어도 맞지 않는다. 용격권의 파괴력이 높으므로 자주 활용하자.

용격권


강력한 용격권

전진하며 연속적으로 펀치 공격을 하는 기술로 격열연각과 비슷한 기술이나 커맨드가 더 간단하기 때문에 쉽게 이용할 수 있다. 상대가 히트할 경우 쓰러지기 때문에 데모 OFF시 가메하메하와 같은 에네르기공격을 연속적으로 사용하면 효과적이다.

점프니리프트

대공방어용 기술로 다단 히트가 발생하기 힘들지만 용격권과 마찬가지로 상대가 쓰러지기 때문에 에네르기공격으로 연속할 수 있다.


공중에 적이

대시엘보


기습적으로 파고들어라!

상대와 거리가 멀 때 빠르게 대시하여 공격하는 기술로 상대가 방어하여도 뒤로 물러나기 때문에 반격 당하지 않는다.

★ : 데모필살기

기술명	파괴력	입력 커맨드
가메하메하(かめはめ波)★	단발55	←↓→△
초가메하메하(超かめはめ波)★	단발105	↓←→△
원기옥(元氣玉)★	단발???	→←↓↑△
용격권(龍擊拳	최고135	↓→□
격열연각(激烈連脚)	최고115	←↓→○
스래시다운킥(スラッシュダウンキック)	단발25	(점프중)→↓○
점프니리프트(ジャンプニーリフト)	최고80	↓↑○
대시엘보(ダッシュエルボー)	단발20	→→□
연속에네르기탄(連續エネルギー彈)	최고105	↓→△





작은 기술로 접근전을

기술의 수가 다른 캐릭터보다 많지만 파괴력은 그리 좋지 않다. 접근전을 펼쳐 작은 기술의 펀속에 연속콤보화 하는 것이 승리의 조건. 콤보를 넣기에 타이밍을 잡기가 힘들지만 콤보에 이은 연속기술로 승부 하자. 충격파는 인터벌이 길고 거리가 짧으므로 유용하지 않다.


갑자기 떨어진다

스래시아로킥

공중으로 솟구쳐 오른 후 지면을 향해 공격하므로 상대를 혼란시키기에 좋은 기술이다.

슈퍼대시

베지터의 공격의 핵심인 기술. 앞으로 전진하며 상대를 공격하고 상대가 쓰러지기 때문에 에네르기공격 연결이 가능하지만 빅뱅어택은 히트하지 않으므로 사용하지 말자.


연속기로 사용하라

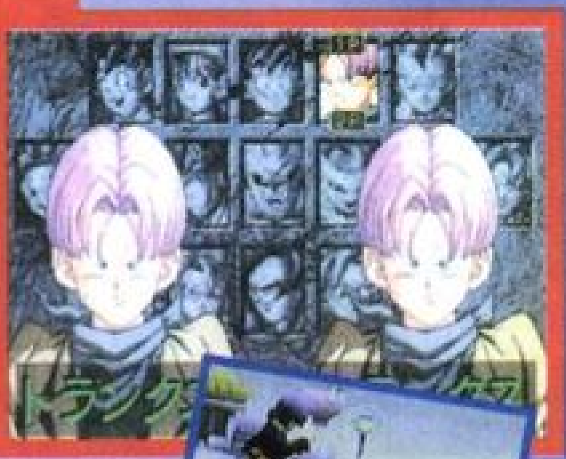
힐슈트

2번의 발차기를 하는 간단한 기술이지만 커맨드가 쉽고 접근전과 연속기로 쓰면 효과적이다.


슈퍼대시에 연결하라

기술명	파괴력	입력 커맨드
빅뱅어택(ビックバンアカック)★	단발55	←↓→△
파이날크래시(ファイナルクラシュ)★	단발105	↓←→△
충격파(衝擊波)	단발45	→←↓↑△
대시엘보(ダッシュエルボー)	단발30	→→□
스래시다운킥(スラシュダウンキック)	단발20	(점프중)→↓○
스래시아로킥(スラシュアローキック)	단발65	↓↑○
베지타해머(ベジータハンマ)	단발25	↓↑□
와일드스핀킥(ワイルドスピンキック)	최고50	↓←○
슈퍼대시(スーパーダッシュ)	최고85	↓→○
힐슈트(ヒールシュート)	최고65	→→○
연속에네르기탄(連續エネルギー彈)	최고105	↓→△





간단한 연속기로 승부

트랭크스의 거의 모든 기술은 연속기가 힘들다. 다운더힐과 라이트닝죠는 기술을 쓴 후 인터벌이 길고, 라이트닝죠와 러싱킥은 상대가 다운되어 버린다. 하지만 상대와 거리가 떨어져도 슬라이딩킥으로 원거리 콤보가 가능하며 타이밍을 잘 맞추면 2번까지 사용할 수 있다. 또한, 확산에네르기탄은 에네르기탄이 3방향으로 나가므로 쓸모가 많다.

러싱킥

5번의 킥공격을 하는 기술로 파워는 좋으나 기술이 끝난 후 인터벌이 길기 때문에 반격의 위험이 큰 기술.


인터벌이 너무 길다

방어하지 않으면 막지 못한다. 기습 공격으로 사용하자.

다운더힐


상단 히트

기본적으로는 실용적이지 못한 기술이다. 상대가 방어하면 반격 당하기 좋고, 하지만 이 기술은 스라이딩킥과 혼용해서 쓰면 효과적이다. 상단 판정이 있기 때문에 하단 방어하고 있는 적에게 사용하면...

슬라이딩킥

트랭크스의 기술중 가장 쓸모 있는 기술로 하단 판정이기 때문에 하단


하단 히트

라이트닝죠

다운더힐과 마찬가지로 상단 판정이 있는 기술. 슬라이딩킥과 같이 쓰자.

기술명	파괴력	입력 커맨드
버닝어택(バーニングアタック)★	단발50	←↓→△
휘니시버스터(フィニシュバスター)★	단발100	↓←→△
러싱킥(ラシングキック)	최고130	→→○
슬라이딩킥(スライディングキック)	최고55	←↓→○
다운더힐(ダウンザヒール)	최고66	↓←○
브레이브사벨(ブレイブサーベル)	최고83	→*→□
라이트닝죠(ライトニング・ジョ)	최고50	←←○
확산에네르기탄(擴散エネルギー彈)	최고84	↓→△

무공각이 열쇠

빠른 니스랫셔로 선제 공격이 우선 이다. 젯트어퍼는 히트하면 상대를 공중 띄우는 기술로 참공각을 연결시키면 좋다. 점프 중에 사용 가능한 무공각은 엄청난 타격을 줄 수 있기 때문에 잘 사용하면 좋은 기술.





니-스래셔

2발의 킥을 연타하는 기술로 속도가 빠르다. 연속기로 사용하기 좋으며, 상단 판정이 있다. 커맨드가 복잡한 것이 단점.


연타

젯트어퍼

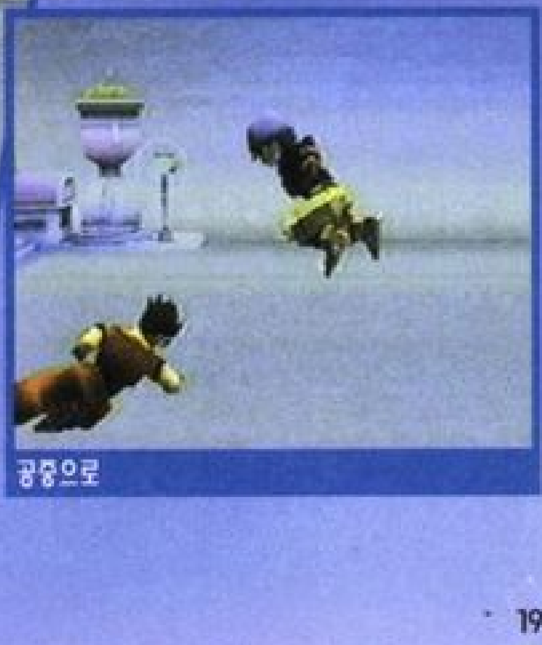
기술이 나오는데 시간이 많이 들지만 원거리 공격이 가능하고 첫 공격에 히트하면 상대를 공중에 띄우므로 참공각으로 연결하자.

무공각

히트시키면 엄청난 데미지를 줄 수 있는 기술로

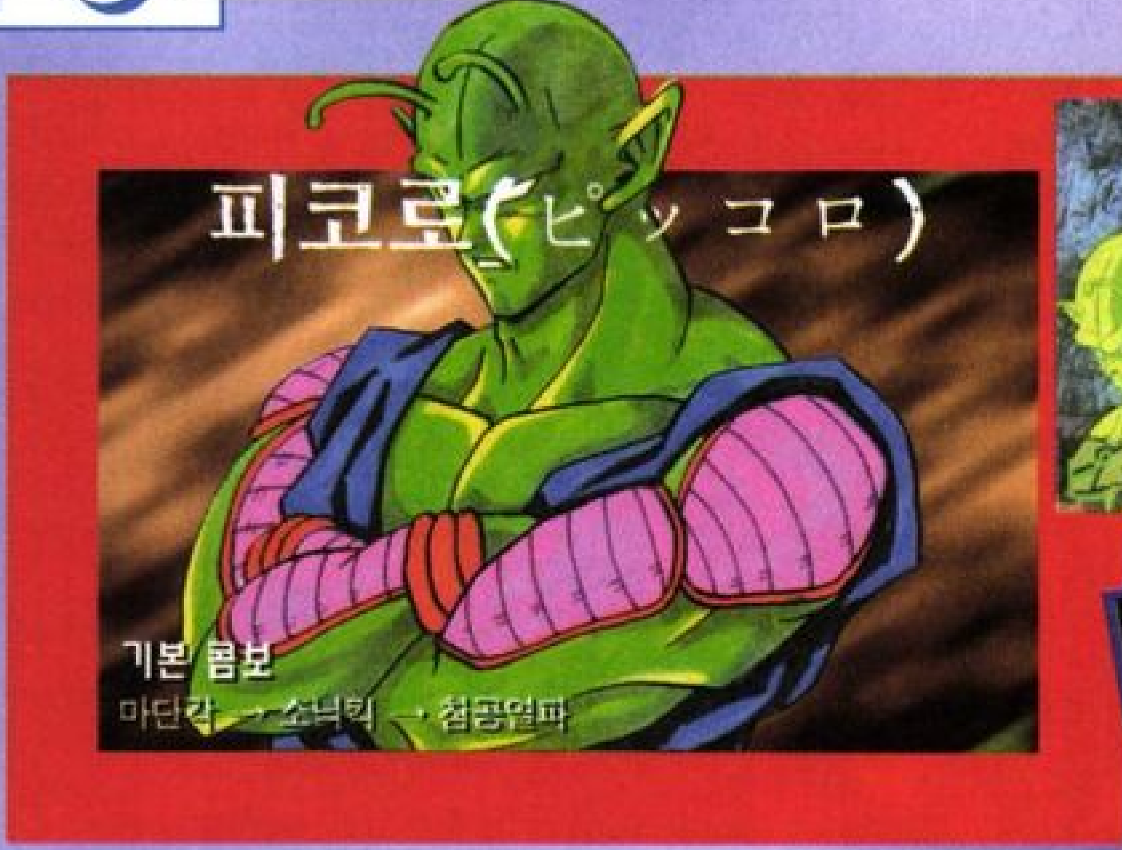

밟아라 밟아

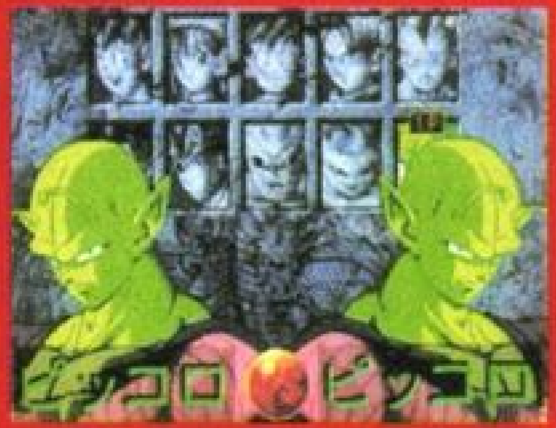
김갑환의 비상각과 흡사한 기술이다. 비슷한 종류의 미사일킥은 공중에서 내리찍은 후 한 번도 대시공격을 하지만 별로 쓸모 없다.


공중으로

기술명	파괴력	입력 커맨드
마섬광(魔閃光)★	단발50	←↓→△
가메하메하(かめはめ波)★	단발100	↓←→△
니-스랫셔(ニースラッシャー)	최고65	→*→○
참공각(斬空脚)	단발35	↓↑○
무공각(舞空脚)	최고320	(점프중)→↓○
미사일킥(ミサイルキック)	최고60	(점프중)↓→○
젯트어퍼(ジェットアッパー)	단발40	↓→□
연속에네르기탄(連續エネルギー彈)	최고90	↓→△

© 1997 SEGA





원거리에 유리하다

연속기술로 사용하기에 좋은 기술들이 많은 피코로. 상대와의 거리가 멀어지게 되어도 장거리 기술이 많아 유리하다. 무공각이 손오반보다는 약하지만 강력한 기술. 연속콤보는 기술을 어떻게 연결시키느냐가 포인트. 기본적인 펀치와 킥은 크기가 작은 캐릭터는 맞지 않는 것이 단점.


늘어나라~ 팔!

미스틱어택

커맨드가 간단하며, 원거리에 있는 적에게 효과적인 기술이다.

참공열파


그냥 지나 가나

펀치와 킥이 조합적으로 나가는 기술로 상단 판정이 있지만 크기가 작은 캐릭터는 그냥 통과 해 버리는 단점이 있다.

소닉킥

기술 이름과 같이 빠르기 때문에 상대를 혼란스럽게 만들 수 있다.

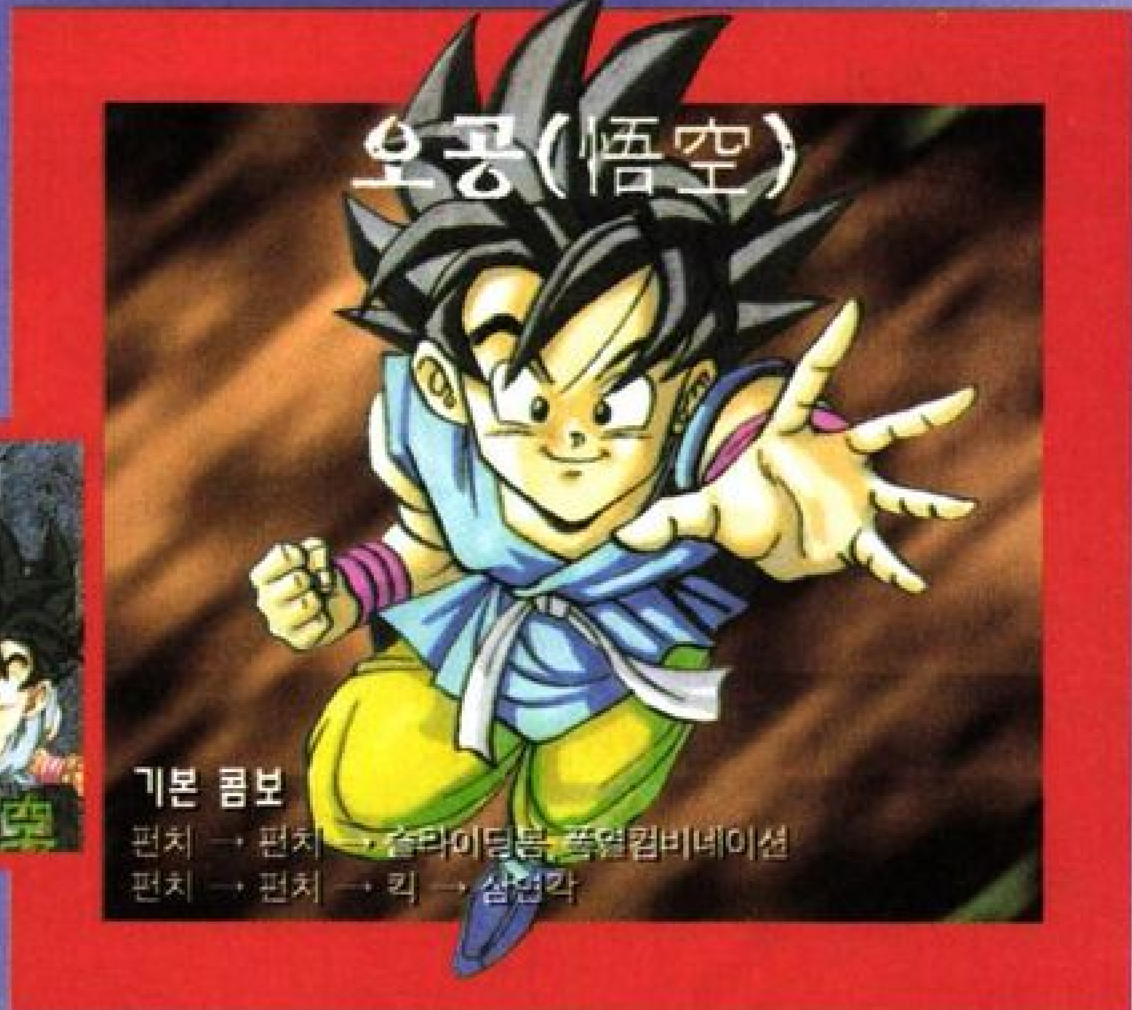

정신없다

기술명	파괴력	입력 커맨드
마관광살포(魔貫光殺砲)★	단발45	←↓→△
격열광탄(激烈光彈)★	단발95	↓←→△
소닉킥(ソニックキック)	최고50	→→→○
마단각(魔斷脚)	단발30	↓↑○
무공각(舞空脚)	최고255	(점프중)→↓○
참공열파(斬空烈波)	최고60	→→→○
마승단각(魔昇斷脚)	최고60	←↓→○
미스틱어택(ミスティックアタック)	단발30	→→□
연속에네르기탄(連續エネルギー彈)	최고70	↓→△

작아도 파워는 변함없다

오공의 가장 큰 장점은 캐릭터의 크기가 작다는 것이다. 크기가 작아 접근전에도 유리하며 상대의 공격이 타격 되지 않는다. 하지만 캐릭터가 작아도 손오공과 같이 기술의 밸런스가 좋고 강력하다.


작아서 타격이 힘들다





슬라이딩봄


다리를 노려라

아주 유용한 기술로 하단 판정이 있어 기습적으로 노려도 좋고 히트하면 상대가 다운되므로 에네르기 공격으로 연결시킬 수 있다.


맞추기 힘들다

소리드슈트

순간대쉬하여 상대를 타격 하는 기술. 원거리에 장점이 있고 커맨드가 간편하다.


작은 체구의 파워

폭열컴비네이션

전부 히트시키기는 힘들지만 오공의 가장 강력한 기술.

기술명	파괴력	입력 커맨드
가메하메하(かめはめ波)★	단발50	←↓→△
초가메하메하(超かめはめ波)★	단발100	↓←→△
슬라이딩봄(スライディグボム)	최고55	←↓→□
삼연각(三連脚)	최고100	→→→○
스래시다운킥(スラッシュダウンキック)	단발35	(점프중)→↓○
폭열컴비네이션(爆烈コンビネーション)	최고180	→↓←□
소리드슈트(ソリッドシュート)	단발20	↓→○
연속에네르기탄(連續エネルギー彈)	최고90	↓→△

원거리, 접근전 상관없다!

기술의 파괴력이 낮은 후리자는 히트시 상대를 다운시키는 기술이 없다(데모필살기 제외). 하지만 상대와의 거리에 따라 사용할 수 있는 기술이 많다. 상대와 거리가 멀 때는 속도가 빠른 후리자빔이나 슈퍼테일킥으로 상대하고 접근전일 때는 킬로틴 콤비를 사용하자. 후리자빔은 속도가 빠르므로 접근전에서도 유용.





슈퍼테일킥

상대가 원거리일 때 효과적인 기술이기도 하지만 접근전에서도 좋다. 상단 판정이 있다.


굴려라~ 굴러


빠르다?

킬로틴콤비

3번의 킥공격. 상대가 접근해 있을 때는 이 기술을 쓰자.


짧은 다리

후리자빔

다른 캐릭터들의 에네르기공격 과는 달리 속도가 빨라 상대를 교란시키기에 좋은 기술이다.

기술명	파괴력	입력 커맨드
데스볼(デスボール)★	단발45	←↓→△
에빌에너지(エビルエナジー)★	단발95	↓←→△
슈퍼테일킥(スーパーテイルキック)	최고60	←↓→○
킬로틴킥콤비(ギロチンキックコンビ)	최고80	→→○
사첨강(邪尖降)	최고70	(점프중)→↓○
헤드어택(ヘッドアタック)	최고70	←←→□
대시엘보(ダッシュエルボー)	단발30	→→□
후리자빔(フリーザビーム)	최고70	↓→△

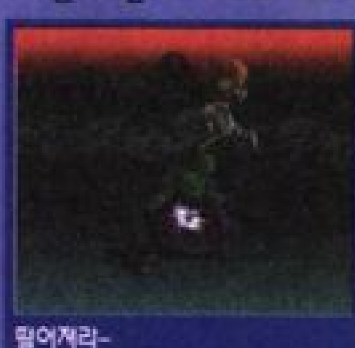




작은 체구를 이용


반격 찬스!

팡은 전 캐릭터 중에 가장 공격력이 낮지만 오공과 마찬가지로 체구가 작은 것이 장점. 전체적인 기술의 속도가 빠르기 때문에 상대의 공격을 받아도 히트하지 않으면 언제라도 반격이 가능하다. 와일드웨이브서클은 예전의 메테오 스매시와 같은 기술로 파괴력이 세다.


떨어져라-

이글니리프트

수직으로 공격하는 대공 기술. 히트시키면 상대가 다운되어 에네르기공격을 연결시켜라.

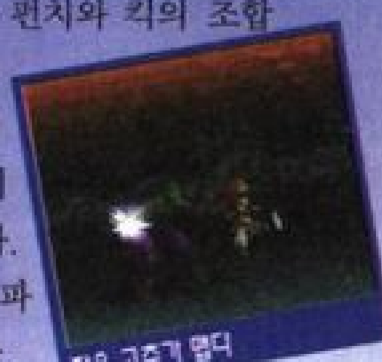
와일드웨이브서클

펀치를 한방 날려 상대가 히트하면 공중에서 난무하는 기술. 팡의 최고의 기술.

기술명	파괴력	입력 커맨드
아토믹사이드블릿츠(アトミックサイドブリッツ)★	단발45	←↓→△
트윈에네르기볼(ツシンエネルギーボール)★	단발95	↓←→△
이글니리프트(イーグルニーリフト)	단발25	↓↑○
선풍발뒤꿈치떨어트리기(旋風カカト落とし)	단발30	↓→○
컷팅어퍼(カッティンクアッパー)	최고60	→→□
잭포스컴비네이션(ジャックフォースコンビネーション)	최고180	↓→□
와일드웨이브서클(ワイルドウェーブサークル)	최고???	→↓↑□
연속에네르기탄(連續エネルギー弾)	최고60	↓→△

잭포스컴비네이션

무수한 펀치와 킥의 조합적인 기술이지만 히트시키기 힘들다. 하지만 파워는 세다.

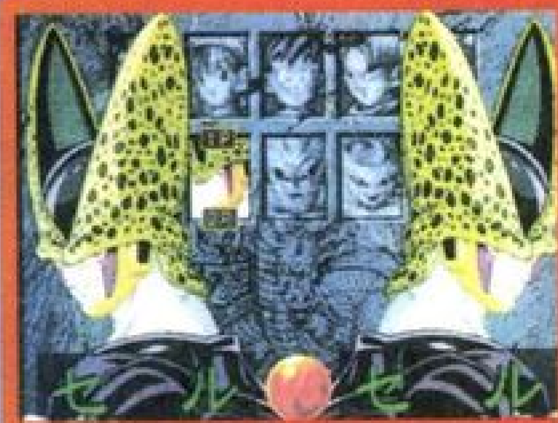

작은 고추가 맵다

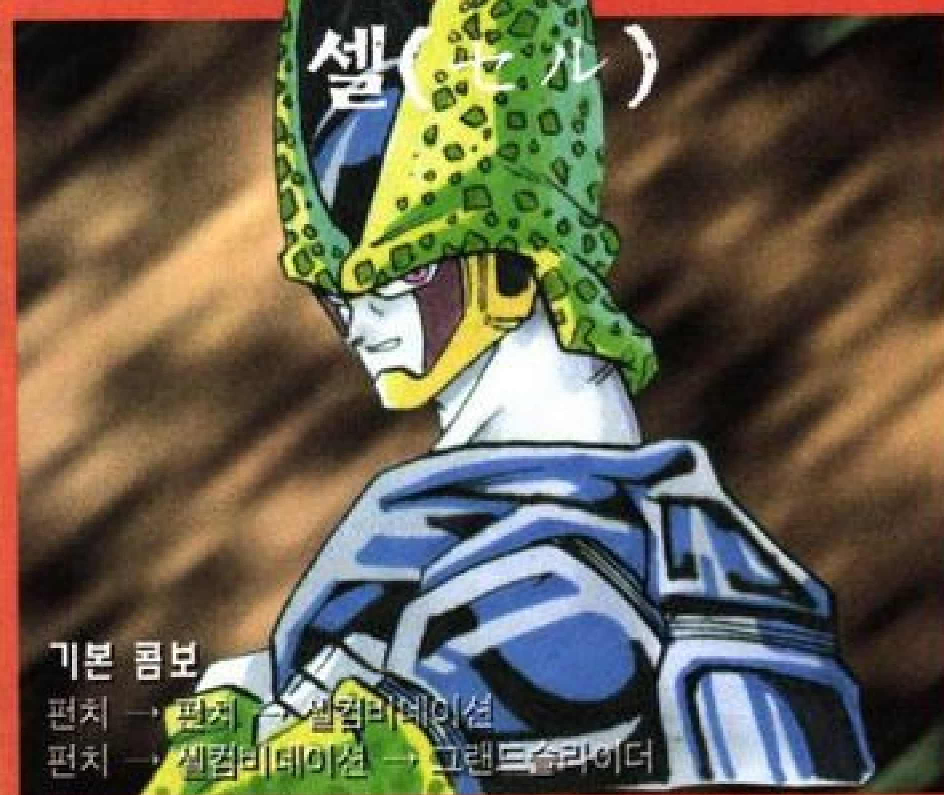

공중 난무

© 1997 SEGA

강력한 파괴력으로 승부

강력한 파괴력과 현란한 기술이 압도한다. 강력한 파괴력을 연속기술로 극대화시키자. 연속기로는 셀컴비네이션이 좋다. 충격파는 베지타와는 달리 화면 전체 공격이므로 유용하다.





충격파


작은 체구의 파워

몸속의 기를 폭발시켜 공격하는 기술로 데모 OFF시 화면 전체를 공격하므로 상대에게서 도망간 후 사용하면 효과적이다. 접근전에서 쓰기엔 기술이 발동되는 시간이 길기 때문에 사용하지 말자.


다리를 노려라

셀컴비네이션

펀치계통의 연속기로 히트하면 연속적으로 공격을 하기 때문에 접근전에 유용. 적이 가드해도 계속해서 공격하기 때문에 더욱 효과적이다.


맞추기 힘들다

그랜드슬라이더

적과의 거리가 멀 때 기습적으로 슬라이딩공격을 하기 때문에 적과의 거리가 멀어지면 사용하자. 하단 판정.

기술명	파괴력	입력 커맨드
가메하메하(かめはめ波)★	단발65	←↓→△
충격파(衝擊波)★	단발115	↓←→△
셀컴비네이션(セルコンビネーション)	최고180	→↑→□
라이징어택(ライジングアタック)	최고105	↓↑□
헤드어택(ヘッドアタック)	단발45	←←→□
헤드어택 후(추가공격)	단발45	→□
그랜드슬라이더(グランドスライダ)	최고80	↓→○
파워어택(パワーアタック)	단발45	↓→□
연속에네르기탄(連續エネルギー彈)	최고135	↓→△

상대를 혼란시켜라

부우의 활용 법은 상대를 속이는 기술로 상대를 혼란시키게 만든 후 파괴력이 강한 기술로 승부 하는 것이다. 작은 체구에서 나오는 펀치와 킥에 이은 콤보가 유용하다. 익스판드펀치는 피코로의 미스틱어택과 같은 종류의 공격으로 장거리시 유용하며 어스슈트는 접근전에서는 상대가 맞지 않는다. 확장 연속에네르기는 6방향으로 나가기 때문에 적극 활용하자. 쓸모가 많다.





기술명	파괴력	입력 커맨드
파워볼(パワーボール)★	단발55	←↓→△
봐이스샤우트(ヴァイスシャウト)★	단발105	↓←→△
암볼(アームボール)	최고40	↓←□
얼티메트펀치(アルティメットパンチ)	단발35	←↓→□
스파이랄킥(スパイラルキック)	최고100	↓→○
부우봄버(ブウボンバー)	단발45	→←↓↑△
어스슈트(アースシュート)	최고75	←↓○○○
익스판드펀치(エキスパンドパンチ)	단발35	→←→□
확산연속에네르기탄(擴散エネルギー彈)	최고105	↓→△

암볼

자신의 팔을 던져 공격하는 기술로 다단히트가 가능하다. 원거리일 때 사용하자.

스파이랄킥

다리를 회전하는 다단 히트기술로 기술의 속도가 빠르므로 접근전에 유리하며 연속기로도 좋다.


뭉치 돌리기~


별 쓸모없다

어스슈트

자신의 발을 땅속으로 보내는 기술로 발차기후 3번 더 땅속에서 공격이 발생한다. 상대가 쓰러져있을 때 사용하면 효과적이나, 상대가 너무 접근해 있으면 히트하지 않고 반격의 기회를 준다.


잘 안 맞는다



베지트(ベジット)

기술명	파괴력	입력 커맨드
파이날가메하메하★	단발160	←↓→△
프랏슈소드어택★	단발110	↓←→△
사이킥웨이브	최고320	←↓↑△
팬텀서머	최고200	←↓↑○
라이징체인킥	최고475	↓↑○
아토믹브레이크콤비	최고290	↓←○
힐슈트	최고90	→→○
스파이랄힐슈트	최고200	(점프중)→↓○
연속에네르기탄	최고240	↓→△

손오공과 베지터의 합성체로 파괴력이 강하다. 거의 모든 기술이 킥계통인 최강의 캐릭터.

사이킥웨이브

상대와 거리가 너무 떨어져 있지 않으면 이 기술을 사용하자. 기술이 나오는 시간이 약간 긴게 흠이지만 파괴력이 굉장히 세기 때문에 유용한 기술.



정말 강하다



어디있지?

팬텀서머

순간이동을 이용하여 공격하는 기술. 스피드가 굉장히 빠르기 때문에 기습적으로 사용하자.



TRUNKS (Z전사)

트랭크스의 기술과 동일

트랭크스에 비해 기술의 히트 수와 스피드가 증가 하였고 파괴력도 증가하였다.



초 손오공 (GT전사)

손오공의 기술과 동일(원기옥 제외)

SON GOKOU에 비해 용격권과 격열연각의 히트 수와 스피드는 증가했으나 용격권의 결정타가 수직으로 상승하지 않고 대각선으로 상승해 잘 맞지 않는다. 파괴력이 증가하였고, 역시 원기옥은 없다



SON GOKOU (Z전사)

손오공의 기술과 동일(원기옥 제외)

용격권과 격열연각의 히트 수가 손오공에 비해 많으며 기술의 스피드가 약간 증가하였고 파괴력 역시 증가하였다. 반면 원기옥은 사라졌다.



초 트랭크스 (GT전사)

트랭크스의 기술과 동일

트랭크스와 TRUNKS에 비해 이동스피드와 파괴력 증가.



초 오공 (GT전사)

오공의 기술과 동일(원기옥 제외)

오공에 비해 커맨드는 변화 없으나 파괴력 대폭증가.



슈퍼베이비 (スーパーベビー)

컴퓨터와의 대전에서 마지막에 나오는 보스로 크기가 큰 만큼 방어력과 공격력이 뛰어나다. 예전에 드래곤볼에서 나온 고릴라와 흡사하다. 대전시는 사용불가.



입에서 에네르기가...

또 다른 숨겨진 캐릭터...

숨겨진 캐릭터 여섯명이외에 또다른 숨겨진 캐릭터가 존재한다. 등장조건은 하드로 레벨을 변경한 후 컴퓨터와의 대전시 최후보스로 나오는 슈퍼베이비를 압승(에너지 3/4이상)하면 출현한다. 승리하면 캐릭터 셀렉트화면에서도 선택할 수 있다.



타이틀화면도 바뀐다



초4손오공(超4孫悟空)

TV애니메이션에만 등장하는 초사이아인 오공으로 게임상에 등장하는 어떤 캐릭터보다 강력하다.

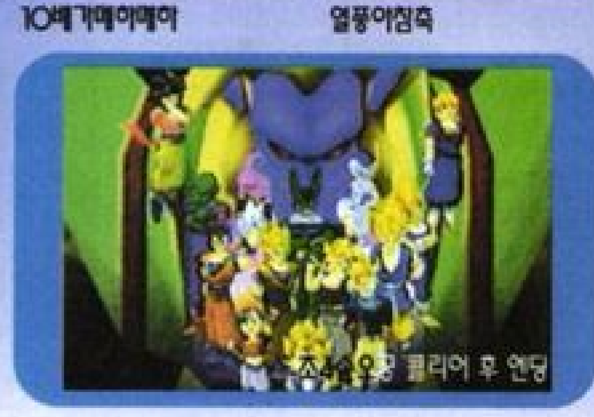
기술명	파괴력	입력 커맨드
가메하메하(かめはめ波)★	???	←↓→△
10배가메하메하(10倍かめはめ波)★	???	↓←→△
대시엘보(ダッシュエルボー)	???	→→□
열풍아참축(烈風牙斬蹴)	???	←↓→○
스피어슈트(ズピアシュトー)	???	↓→□
슬래시다운킥(スラッシュダウンキック)	???	(점프중)→↓○
점프니리프트(ジャンプニーリフト)	???	↓↑○
연속에네르기탄(連續エンネルギー彈)	???	↓→△



10배가메하메하

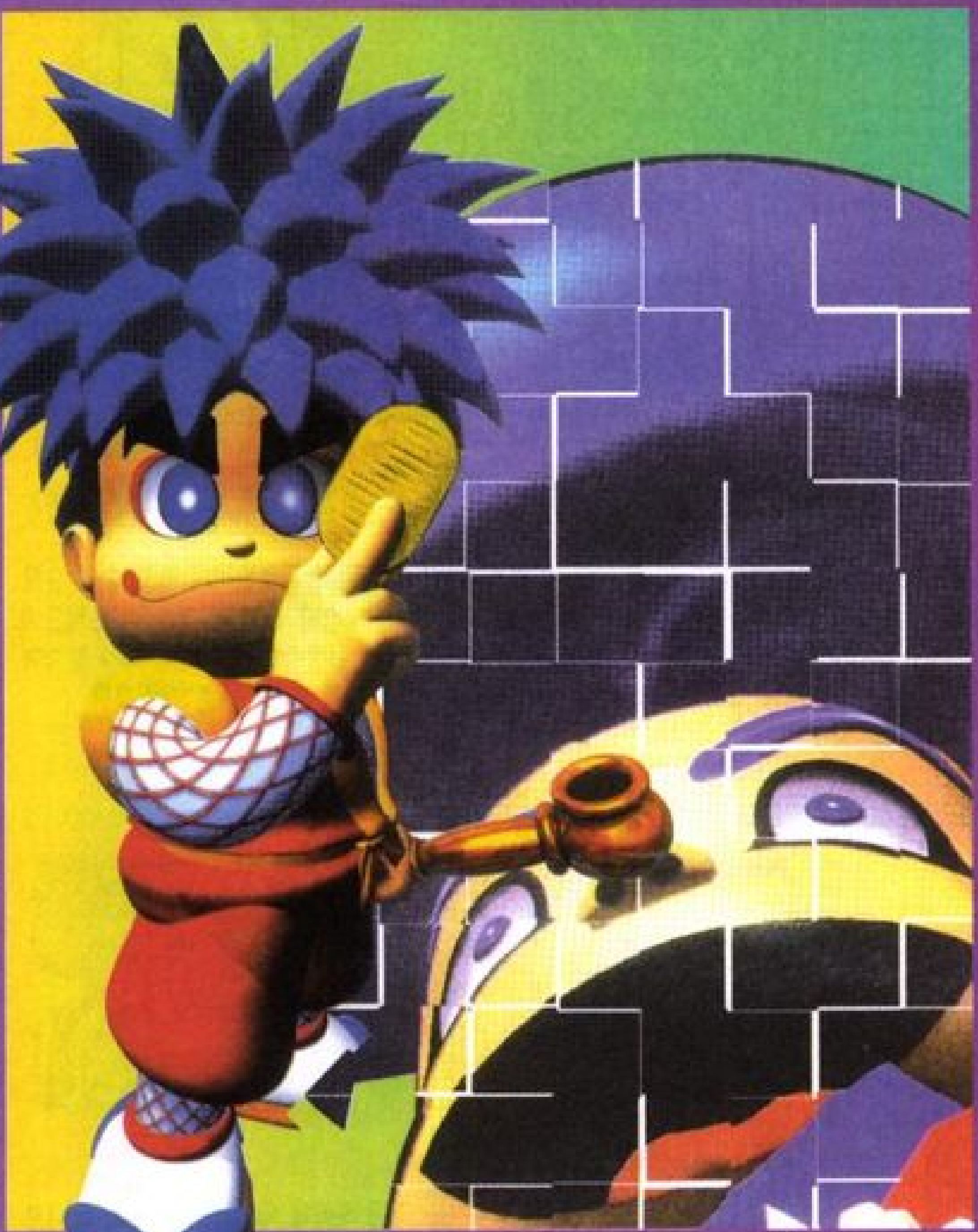


열풍아참축



초4손오공 클리어 후 엔딩

© 1997 SEGA



예상보다 높은 완성도에 놀랐다!

힘내라 고에몽

- 네오 모모야마 막부의 춤 -

N64용 소프트로 등장한 고에몽은 3D스틱을 이용하여 예전에는 볼 수 없던 매끄러운 움직임을 과시한다. 「슈퍼마리오64」 이후의 대작이 될 액션게임 「힘내라 고에몽」. 이번에도 고에몽 일행이 유저들의 폭소를 자아내는데 예전의 모든 것에서 강력하게 파워업한 최신판을 N64로 느껴보자.

■제작사:코나미
■장르:액션
■발매일:97년 8월 7일
■발매가:7,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
연출	★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

스토리 라인

평화로운 오오에도(大江戸)의 마을에 돌연 날아온 복숭아 모양의 UFO. 이것은 일본 전 지역을 무대(스테이지)로 자신들의 춤과 노래를 보여주기 위한 악의 뮤지컬 군단 "네오 모모야마 막부"의 침략을 뜻한다. 이 괴상한 악의 군단에 맞서 싸울 우리의 고에몽 일행들은 과연 이들을 쫓아낼 수 있을 것인가!

게임의 저장

콘트롤러 팩이 없으면 저장이 불가능하다.

■ '처음부터(はじめから)' :오프닝 화면으로 넘어간다.

■ '여행일기를 옮긴다(旅日記をうつす)' :데이터를 2번 방이나 3번의 빈방으로 옮길 수 있다.

■ '여행일기를 지운다(旅日記をけす)' :데이터를 지운다.

등장인물에 관하여



고에몽(ゴエモン): 주인공. 대대로 전해지는 담뱃대로 악의 무리들과 싸운다.

에비스마루(エビス丸):좌충우돌하는 좀 모자란 면이 있는 자칭 「정의의 닌자」. 시리즈물에서 고에몽과 언제나 활약을 같이 하고 고에몽과 오오에도 마을에서 같이 생활하고 있다. 찻집(茶店) 아킨도에서 좋아하는 단고를 먹는 것이 낙이다.



사스케(サスケ):이가의 박식한 아저씨가 만들어낸 기계 닌자. 내부에 정의를 위하기도 하고 악을 위하기도 하는 무의미한 부품이 부착되어 있다. 좋아하는 것은 일본차와 목욕.



야에짱(ヤエちゃん): 세계에서 일어나는 괴사건을 은밀히 수사하여 해결하는 「비밀특수 닌자」중 한 사람. 고에몽 일행에게는 누나 같은 존재. 최근에는 앙꼬 도너츠를 만드는 여자다운 면을 보이기도 한다.



고에몽 임팩트(ゴエモンインパクト):고에몽 일행에게는 없어서는 안될 메카. 지금은 댄서로 성공해 있으며 영화 스타도 꿈꾸고 있다. 최근에는 미국의 웨스트 비버리에 머물고 있다는 소문.

오밋짱(おみっちゃん):고에몽이 살고 있는 마을의 아이돌격 존재.

하루카제 단신: 비밀의 조직 네오모모 막부의 보스. 다른 사람에게 별명을 붙여 마음대로 부르는 악취미가 있다. 전국을 자신의 뮤지컬 무대로 만들고 싶어하는 야망을 갖고 있다.

마가렛 란코(マーガレット蘭子):단신과 같은 네오모모 막부의 보스. 일단 전국을 무대로 만드는 계획에 동참하고 있지만 자신의 독무대로 만들 음모를 꾀하고 있다. 초일류급 공주병 여인.

무기와 술법에 관하여

고 에 몽

일촉즉발의 술법(一觸即發の術)



고에몽이 분노가 폭발하여 평소에는 움직이지 못하는 물건을 일정 시간 동안 움직이게 하는 일이 가능한 술법. 어느 장소에서 수련을 통하여 입수가 가능하고 술법을 사용하는데는 10냥이 필요. 주의할 점은 이 술법을 사용하면 고에몽의 공격력이 2배가 되지만 대신 적에게 받는 데미지도 2배가 된다.

담뱃대	대대로 전해지는 담뱃대. 이야기를 진행하는 동안 3단계까지 파워업이 가능하다.	쇠사슬 담뱃대	줄이 달려 있어 그냥 담뱃대보다 사정거리가 긴 무기. 특정한 블록에 사용하면 그 곳으로 이동할 수 있다.
금화	금화를 던져서 공격. 소지한 금화를 1냥 소비	화염의 금화	B버튼을 누르고 있으면 에너지가 모아져 금화가 불타오르는데 평소의 2배 위력. 금화를 3냥 소비

사 스 케

비행의 술법(飛行の術)



보통으로는 못 올라가는 높은 장소를 점프로 올라가게 해주는 술법. 어느 일정한 장소에서 수련을 통하여 얻을 수 있다

칼	닌자의 무기. 적을 자를 수 있다. 3단계까지 파워업이 가능	상투 공격	B버튼을 누른 채로 Z트리거를 누르면 상투가 머리 위로 올라가서 공중에 있는 적을 공격할 수 있다. 엎드린 상태에서 B버튼을 눌러도 공격 가능.
극한(極寒)의 칼	적을 얼려버린다. 어느 뜨거운 발판을 얼려서 이동하는 이벤트도 있다. B버튼을 누르고 있으면 3방향의 극한의 칼이 동시에 발사되는 「칼 격빙파(くない激氷破)」라는 기술 사용 가능.	불꽃 폭탄(花火爆弾)	특정한 벽 등을 파괴시켜 주는 무기. 위력은 그렇게 강하지 않다.

에 비 스 　마 루

작은 에비슨의 술법(ちびエビスンの術)



몸이 작게 되서 특정한 장소로 이동이 가능. 버튼을 다시한번 누르면 원래대로 돌아온다. 주의할 점은 몸이 작은 상태일 때는 공격을 할 수 없다.

작은 망치	이번에 에비스 마루에게 주어진 새로운 무기. 이것도 삼단계까지 파워업 가능.	미트의 작은 망치	이것으로 적을 물리치면 체력을 회복시켜주는 단고가 나오는 불가사의한 망치
간파하는 카메라	B버튼을 눌렀다가 떼면 플래쉬가 터지는데 보이지 않는 다리 등의 함정이나 심지어는 유령의 모습까지 보이게 해준다.		



야 에 짱

인어 변신술(人魚へんげの術)



인어로 변신해 수중(水中)을 자유롭게 이동 가능. 어느 특정한 장소에서 입수가 가능하고 수중에서의 기술은 버튼은 연속으로 헤엄치고 버튼은 수영하는 것. 주의할 것은 육상에서는 사용을 못함.

검	여자 닌자의 무기. 긴 검으로 적들을 베어버린다. 이야기를 진행하는 동안 3단계까지 파워 업이 가능	검실드(剣シールド)	B버튼을 누르고 있으면 검을 돌려서 적들의 공격을 막을 수 있는 방패를 만든다. 하지만 방어하고 있는 동안은 이동 불가능.
코류타의 피리(小龍太の笛)	용신의 아들인 코류타(小龍太)를 부를 수 있는 피리. 한 번 들렀던 마을이나 찻집 등으로 다시 갈 수 있다. 가는 것을 취소하고 싶으면 다시 한 번 B버튼.	야에 바주카(ヤエバズーカ)	멀리 있는 적을 공격할 수 있는 무기. B버튼을 누르고 있으면 적을 자동적으로 록온하여 록온 바주카로 된다.

고에몽 임팩트 연계기

■연권 콤보 : B→B→A ■연각 콤보 : B→B→B→A ■돌격 콤보 : B→A→R→R→A

시나리오 분석

하늘에서 복숭아 모양의 UFO가 오오에도성을 이상한 모양으로 변하게 한 것을 목격한 고에몽과 에비스마루는 오오에도성으로 향하게 된다. 하지만 성으로 가는 길은 물이 있어서 건너갈 수 없는 상황. 뭔가 도구가 필요한 상황인데 마을사람들에게서 일본 제일의 산인 후지산에 이상한 수행자가 있다는 정보를 얻는다. 후지산으로 가는 길은 여관에서 바로 위로만 가면 점장이의 집(うらない屋)이 나오는데 그곳에서 위로 가면 「카이(カイ)」라는 마을이 나온다. 카이의 중간에는 찻집이 있고 위로 쭉 가면 후지산이 나온다. 후지산까지 가는 길은 거의 시작전의 워밍업 정도에 불과하니 조작방법을 익혀두자. 최정상에는 모크베에(モクベエ)라는 사람이 있다. 그에게 말을 걸면.....

1. 이런 장소에서 무엇을 하고 있나?
(こんなとこでなにやってんの?)
2. 쓸모있는 담뱃대가 있나?
(やくだつ[キセル]ってある?)

1번을 선택하면 그는 일본 제일의 장인(匠人)이 되기 위해 산에서 수련중이라고 말한다. 2번을 선택하면 만(卍) 자가 새겨진 블록에 걸



이곳이 후지산으로 향하는 '카이'라는 곳



후지산의 정상에 있는 모크베에



만자모양의 블록을 지나면 오오에도성

어서 건너게 해 주는 쇠사슬 담뱃대를 줄 것이다. 이제 예전에 만자모양의 블록이 있는 곳으로 가서 그 앞에서 고에몽의 쇠사슬 담뱃대를 사용하면 건널 수 있다. 건너면 다음에는 첫 번째 던전인 오오에도 성(大江戸城)으로 향하게 될 것이다.

오오에도 성에서 고에몽 임팩트까지

이 게임의 던전들은 게임 진행상 중요하지만 난이도가 극도로 쉬우므로 충분히 극복하리라 믿는다. 이 오오에도 성에서 열쇠로 막혀있는 문 다른 방의 적들을 모두 물리치면 열쇠가 나온다.

보스인 인왕(仁王) 로보트 콘고우는 화염을 발사하며 고에몽의 뒤를 쫓고 레이저를 사방으로 분산하여 돌리는 두가지 공격 패턴을 보인다. 약점은 가운데 턱쪽에 있는 빨간 구슬이니 집중적으로 공격하자. 보스를 물리치면 달 모양을 한 미라클 문이라는 아이템을 얻는다. 얻은 후에 왕과 유키공주를 만나면 왕은 지금 이런 일을 일으킨 이상한 무리들을 물리처 달라고 한다. 그러면서 왕은 다른 곳으로 갈 수 있는 통행증인 슈퍼문서를 줄 것이다. 슈퍼문서(スーパーてがた)를 얻었으면 이것으로 두명의 문지기가 지키고 있는 곳을 통과할 수 있다.

밖으로 나오면 무사시(ムサシ)로 나오게 될 것이다. 처음에 왼쪽으로 가면 이상한 장애물 벽이 있어 못 가는데 오른쪽 길로 가면 터널(トンネル)이 나온다. 그 곳을 통과하면 시나노에서 이가(シナノ～イガ)로 가는 길이 나온다. 거의 마을이 보이기 직전 갑자기 서 있던 집 한 채가 무너진다.

에비스마루 :도대체 무슨 일이!! 이..이것은!? 박식한 아저씨가 갖고 있던 임팩트를 부르는 소라고동이야. 그렇다면 서..설마! 여기가 아저씨의 집이라는 건가!
들려오는 소리 :켁......! 당신들 때문에 여기에 있는 겁니까!
에비스마루 :오라! 오오에도 성에서 본 엉덩이가 아닌가! 오오에도 성만이 아니고 아저씨의 집까지! 도대체 뭘하는거냐!! 이.. 엉~덩~이~!
바론 :아까부터 엉덩이, 엉덩이라니. 내 로보트로 가루로 만들어 주마.
에비스마루 :기다려! 달아날건.

드디어 처음으로 고에몽 임팩트를 타고 출격이다. 동시에 전투시작. 우선은 보너스 스테이지같은 액션모드에서 보스전에 대비하여 에너지와 돈을 모아야 하는데 함정에 걸리지 않게 주의하여 많은 보너스를 얻자. 보스 로보트는 전국 카부키 로보트(戦國カブキロボ) 카시와기다.



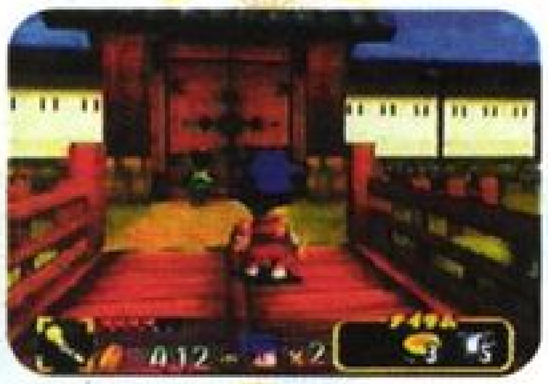
가장 효과있는 기술은 R버튼을 누르면 나가는 쇠사슬 담뱃줄로 적을 우선 잡아 A버튼을 연타하여 고에몽 임팩트의 앞까지 끌어당긴 후에 사용하는 백렬펀치-△▽△Ⓐ 그 다음에



이런 곳에 열쇠가 있다



보스와의 대결



경비원들이 비켜준다



필살!! 응가포!!

이어서 Ⓐ를 누르면 이어지는 발차기. 적어도 300정도의 데미지를 줄 수 있을 것이다. 그 다음에 계기판의 응가(んが)게이지가 꽉차면 사용가능한 응가포- △▷▽◁Ⓩ버튼을 누르면 나간다. 500정도의 데미지는 여유로 주니 쉽게 끝내려면 잘 이용하자.

모여드는 동료들

보스를 물리치고 계속 전진하면 나오는 좌선마을(ざぜん町). 마을의 입구에서 비밀특수닌자인 야에짱이 평화를 위하여 동료가 되어 준다.

아에를 동료로 맞고 다른 마을로 가려고 하면 벤케이(ベンケイ)라는 사람이 길을 막고 이곳을 지나가려면 보물을 내놓아야 한다고 한다

1.다른 길로 간다(ちがうみちにします)
2.보물 같은 것 줄 것이 없다
おたからなんでもってないし.....)

어느 것을 골라도 마찬가지니 벤케이가 서 있는 곳에서 왼쪽으로 떨어지자. 왼쪽의 물줄기를 따라서 계속 가면 낚시꾼 차림의 남자가 있을 것이다. 그에게 말을 하면 그는 벤케이는 자신의 졸개라면서 자신의 부탁을 들어주면 벤케이가 통행금지하는 다리를 건너게 해준다는 것이다(선택문에서는 처음 질문인 당신 누구?(あんただれ?)를 제외하고는 모두 위의 말을 선택하면 된다).

첫번째 심부름은 파란 생선(あおいサカナ)을 3마리 잡는 것이다. 이제부터 물줄기를 따라 이동하다 보면 물고기 떼를 볼 수 있는데 그 중에서 파란생선을 3마리 잡은 다음 다시 말을 걸면 된다. 다음에는 노란 생선 5마리(きいろいサカナ), 마지막은 빨간 생선(あかいサカナ) 8마리이다. 이렇게 심부름을 모두 해내면 벤케이같은 호걸을 물리칠 수 있는 급소(なきどコロ)를 준다.

이것을 얻고 다시 벤케이에게 가면 벤케이는 고에몽이 자신과 승부를 하고 싶어하는 것 같다며 겨루어 보자고 한다. 일정 시간내에 3번 벤케이를 때리면 되는데 B버튼을 누르면 정강이를 향하여 상자를 굴릴 것이다. 벤케이가 점프하는 타이밍을 맞추어서 잘 굴리자. 그를 이기면 그는 자신을 이긴 것을 비밀로


벤케이와의 승부, 타이밍이 포인트다!

해달라며 그 댓가로 자신의 콜렉션중에서 하나를 주는데 그것은 바로 건전지가 빠진 사스케이다. 벤케이는 하늘에서 떨어졌다는데 아마 박식한 아저씨의 집의 폭발 때문에 여기까지 흘러왔을 거라고 얘기한다. 이젠 위로 가보면 야마토(ヤマト)라는 곳으로 나오게 된다.



벤케이가 길을 막고 있다



와이의 심부름을 하면 벤케이를 물리칠 물건을 준다

용의 자손인 코류타와의 만남

야마토에서 가장 가운데에 서 있는 집은 지금은 이상한 힘 때문에 못 들어간다. 집의 위로 가면 대나무숲(タケやぶ)이 나오고 그 곳에서 동쪽으로 가면 거북돌 대나무숲(カメ石タケやぶ)이 나온다. 거북돌에서는 돌을 미는 방향에 따라서 이상한 현상이 일어나는데 문을 열고 싶으면 제단의 입구에서 오른쪽으로 밀면 된다. 다른 곳으로 밀면 돈의 벼락이 나오기도 하니 나갔다가 다시 들어오면서 여러 방향으로 시도해 보자. 가운데의 집은 보너스와 고양이를 얻는 정도.

대나무숲을 통과하면 키이에서 아와지 섬(キイ～アワジ島)까지 가는 길이 나온다. 길 가운데에는 키이의 찻집(茶店)이 있고 지도상에서 위에 보이는 또다른 지역에는 쯔리스트라는 가게가 있다. 여점원은 용을 타면 눈깜짝할 사이에 다른 지역으로 이동이 가능하다는데 최근에 돌연 난폭해지기 시작해졌다고 말한다. 여점원은 누군가가 그 용을 어떻게 해주었으면 좋겠다고 한다.

1.그러면 어떻게든 해볼까?
(ならなんとかしましょうか?)
2.귀찮아서 안되겠는데...
(めんどうなことはゴメンだな...)

1번을 선택하면 용을 탈 수 있는데 용은 자꾸 이상하게 움직이는데 적들을 물리치면서 전진하여 용의 머리까지 가면 이상한 인간(?)이 있을 것이다.

고에몽 :뭐야. 저건!?
야에 :어쩌면 저 기계가 이 용을....
들려오는 소리 :아....아! 아....마이크 테스트중! 허험..그러면..짠, 짜자잔~! 바로 맞췄습니다~! 이 용을 이용하여 댄스의 재능이 있는 아이들을 납치하는 중~! 코론짱(모모야마 막부의 4간부중 한사람) 머리가 좋아!
고에몽 :그러면 너......모모야마의 일당인가?!
들려오는 소리 :어쨌든 모두 죽어줘야겠네! 에잇! 간다!! 콘트롤 머신!!


돌을 옮기면 이벤트가 일어난다



용의 머리에 이상한 기계인간(?)이..!?

물리치면 고에몽 일행은 사누키(サヌキ)라는 지방의 콘비라산(コンピラ山)에 도착하고 공중에서 누군가가 정말로 아프게 떨어진다. 그는 용신의 아들인 코류타였다. 그는 최근의 일을 기억하는데 고에몽이 간단하게 지금 일을 설명하니까 그는 잔인할 정도로 자신을 자책한다(자신을 가르켜 악동, 못난이, 악마라고 중얼거린다). 어쨌든 기억을 더듬어 보라고 말해보니 아이들을 서쪽의 이요(イヨ)에 있는 동고 온천(どうごおんせん)으로 데려갔다는 것이다. 뒷일은 고에몽이 알아서 하겠다고 하자 코류타는 피리를 건네주면서 이 피리를 불면 앞으로 한 번 갔었던 장소로 이동시켜준다는 것이다. 피리를 불 줄 안다는 에비스마루를 무시하고 야에가 피리를 불게 된다.



코류타에게서 피리를 받게 된다



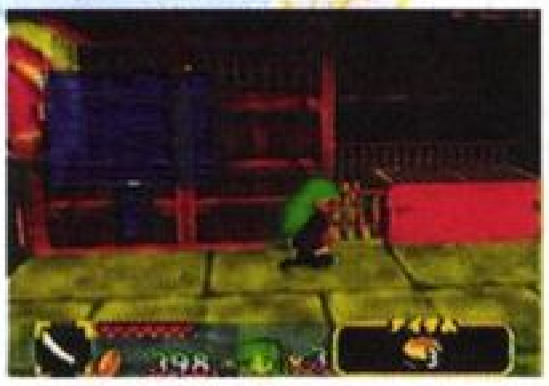
소인이 되자

이젠 위로 보이는 산을 오르자. 몇 블록을 지나서 정상에 오르면 콘비라산의 사찰(けいだい)이 나올 것이다. 중간에 있는 동전 헌납함을 향해 고에몽의 금화 던지기 기술을 5번정도 사용하면 갑자기 동전이 불타면서 고에몽의 비기인 화염의 금화를 얻을 것이다. 이젠 마을에서 밖으로 나가면 토사(トサ)가 나오는데 토사에서 위로 쭉 올라가면 카즈라다리(カズラばし)가 나올 것이다. 색깔을 보면 좀 하얀 무늬를 띄는 나무는 금방 무너지니 주의있게 점프하여 건너자.



작아진 와니


작아져서 구멍으로 갈 수 있다.


사찰의 중간에서 동전을 사용하자


다리를 건널 때는 주의!!

다리를 건너면 이요(イヨ)에 도착하게 된다. 이요에서는 중간에 있는 이요의 찻집(茶店)에 들러보면 안쪽에 있는 동고 온천 옆에 이상하게 작은 구멍이 있다는 말을 들을 수 있다. 옆의 여자는 자기가 좌선의 마을에서 소인(小人)을 보았다는 것이다. 이제 좌선의 마을로 피리를 통해 다시 가자. 좌선의 마을에서 예전에 물고기를 낚아 주었던 장소에 가보면 이상하게 와니가 소인이 되 있다. 와니는 금비단절(金キラ寺)에 있는 만두(まんじゅう)를 연달아 8개 먹었더니 몸이 작게 되었다는 것이다.

이젠 소인이 되는 법을 알았으니 금비단절로 가자. 금비단절은 마을에서 여관의 안쪽으로 가면 문이 있는데 그곳을 통과하면 마을의 남쪽으로 나올 것이다. 그곳에서 북쪽으로 첫 번째 집이다. 그 집의 입구에는 와니가 기다리고 있는데 에비스마루가 소인이 되는 법을 익힐 수 있으니 에비스마루로 말을 걸자. 그러면 수련을 받는데 시간 안에 폭탄을 피하면서 만두를 8개 먹는 것이다. 난이도가 높으므로 만두 먹는 것은 나중에라도 가능하니 폭탄이 떨어질 때 끝에서부터 지그재그로 도망다니자.

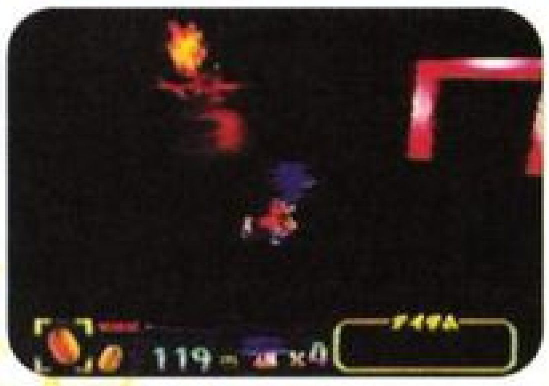
수련에 성공하면 에비스마루는 소인의 술법을 얻게 된다. 이젠 다시 피리를 통해서 이요의 찻집으로 가서 조금 더 안쪽에 있는 동고 온천으로 가자. 그곳 옆에는 작은 구멍이 있는데 소인이 되어 들어가면 곧 고스트 장난감 성(ゴーストおもちゃ城)이 나온다.

고스트 성에서의 모험

우선은 성안의 입구 문이 막혀있는데 좌, 우에 있는 괴상한 얼굴을 하고 있는 주머니에 고에몽의 비기인 화염금화를 사용하면 문이 열릴 것이다. 처음에 들어가자마자 물건을 집는 UFO 캡처 게임이 보이지만 지금은 전원이 없어서 사용할 수가 없다. 나중에 꼭 전원을 켜고 와서 상품(?)인 에비스마루의 카메라를 얻어야 게임 진행이 된다.



나중에 유령의 적들을 모두 물리쳐야만 열쇠를 주는 방이 있는데 카메라를 써서 적들을 보이게 한 다음에 물리치자. 마지막에 포켓볼을 집어넣는 것도 나오는데 그것들은 넣으라는 공이 위에 화살표로 표시가 된다. 그냥 한 번만 맞추면 공들이 빠지는데 점점 빠질수록 공들이 빨라지니 주의하자. 이렇게 진행하다 보면 간단하게 보스인 달마뇨까지 갈 수 있다. 달마뇨는 약점이 없는데 우선은 에비스마루로 카메라를 찍으면 그 다음부터 달마뇨가 공격을 한 번 한 다음에 약점인 심장이 노출된다. 노출될 때 틈을 노려 공격하여 물리치자. 물리치면 또 미라클 아이템을 얻는데 다른 이상한 인간이 또 출현한다.


좌, 우에 있는 주머니에 화염금화를 쓰자


캡처 게임으로 사진기를 뽑자


포켓볼을 집어넣자


사진을 찍으면 약점이 노출된다

코론:후엑~당했다. 모처럼 애들에게 모모야마 스페셜 댄스를 레슨시키는 중인데!
괴상한 남자:후하하하하하하하..
코론이여~실패를 해버렸네~
고에몽:뭐야, 너는?
괴상한 남자:흥! 나는 모모야마 폭포의 톱스타~
시원한 봄바람의 속에서 샤라라라... 춤! 추어라
이런 멋진 이미지가 이리저리 뛴다
그렇다! 내가 그 소문의 하루카제단신!
고에몽:야이! 야이! 단신인가 뭔가하는 녀석! 너, 도대체 뭣을 계획하고 있는거냐!
단신:안토니오!! 잘도 핵심을 맞추었다~
에비스마루:안토니오..?? 누구를 말하는 겁니까?
코론:단신님은 제멋대로 이름을 붙여버려요.
이에:뭐야.그게..
단신:코론이여! 여기는 이제 됐다!! 다음 작전 준비가 있다. 시작하러 와라~
코론:예..예.
단신:흥! 안녕이다. 페르난데스! 또 만나자!
고에몽:어이....어이..페르난데스란건 누구냐?
에비스마루:고에몽을 보고 있던 것 같았는데요...
코론: 우리들의 작전은....절대로 방해하지 말아라!
고에몽:뭐..뭣이? 그 작전이라는 것은?
코론: 어쨌든 중국 지방에는 오지 말길 부탁한다.
에비스마루:하아! 또, 빙빙돌면서 달아나버리네!!
이에:어쨌든 지금은 중국 지방에 가는 것을 우선으로 하지요!

되살아난 사스케

중국 지방은 예전에 소인이 되는 수련을 받았던 금비단절의 왼쪽 문을 열면 아이가 다리에 서 있는데 그 위 문으로 가면 그 곳부터 중국 지방이다. 문을 열자마자 '비젠(ビゼン의 창고(くらしき)'라는 곳으로 통한다.

이곳의 문들은 사스케의 폭탄이 있어야 하므로 우선 지나치자. 가장 위에 있는 왼쪽 문으로 들어가면 아키에서 나가토(アキ~ナガト)까지 가는 길이다. 이곳은 그냥 지나치는 관문 중 하나. 중간의 다리를 건너서 다음의 문으로 가면 '하기(ハギ)'라는 곳이 나온다. 이곳은 중간의 교차점이니 많이 들릴 것이다.

위로 2군데가 분기되는데 왼쪽으로 가면 가을 갈대(あきよしだい)가 있고 오른쪽 문으로 가면 이즈모(イズモ)로 분기된다. 이즈모의 찻집안에서 정보를 얻을 수 있는데 동쪽의 사막인 이나바(イナバ)의 오아시스에서 건전지를 보았다는 정보를 얻을 수 있다.

이즈모의 동쪽 위에 있는 문으로 들어가면 사막이 펼쳐질 것이다. 등선을 따라 계속 가면 오아시스가 보이는데 오아시스의 중간에 건전지가 있을 것이다. 그것을 얻고 다시 이즈모의 찻집으로 가보면 이번에는 북쪽에 있는 나무에서 사진을 찍으라는 정보를 얻을 것이다.

이즈모 북쪽의 큰 나무가 있는



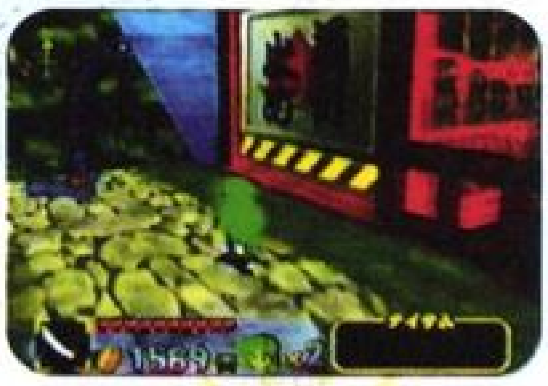
이곳으로 가면 중국지방으로 통한다



사막의 오아시스에서 건전지 하나 발견



나무에서 사진을 찍으면 된다



큐슈(九州)로 가는 곳이 막혀있다



동굴 안의 비밀 성문. 폭탄으로 부수자!!

곳에서 에비스마루의 사진을 찍으면 나무의 가장 꼭대기에 건전지가 보일 것이다. 그 건전지를 얻으면 사스케가 다시 움직이는데 사스케는 박식한 아저씨가 당했다는 말을 듣고 일행들을 돕기로 한다.

이젠 비젠의 창고에서 못열었던 문들을 폭탄으로 열 수가 있고 지금 페스티벌이 열리고 있는 비밀의 성문을 열 수도 있다. 비밀의 성으로 가려면 '종법동(しゅうほうどう)'이라는 동굴 안에 있는데 종법동으로 가려면 예전에 설명한 가을 갈대안의 위로 가면 된다. 가을 갈대안에는 또 큐슈(九州)로 갈 수 있는 곳이 있지만 이상한 벽 때문에 가지 못한다.

페스티벌 성

이곳에서는 일행들의 기술을 많이 얻는 곳이다. 우선은 들어가자마자 오른쪽으로 가면 뜨거운 벽 때문에 반대쪽으로 못 건너갈 것이다. 그 벽을 식히는 사스케의 '극한의 칼(極寒のくない)'이라는 기술을 얻어야 한다. 그러니 들어오자마자 왼쪽의 길로 가자. 역시 길만 잘 찾으면 어려운 일은 없다. 또 방의 중간쯤에서는 에비스마루의 '미트의 작은 망치(ミートの山づち)'도 얻을 수 있으니 기술들을 잊지 말고 얻자.

보스인 원한(うらみ) 로보트 쯔라미는 접시형태의 원반을 던지는데 그것을 부수면서 있다보면 빨간 원반을 마지막에 던질 것이다. 다른 캐릭터는 무기의 특성상 좀 불리하므로 넓은 에비스마루의 망치로 때리면 데미지없이 효과있게 되돌릴 수 있다. 빨간 원반만은 깨지지 않고 되돌릴 수 있어서 왕에게 데미지를 줄 수 있다. 이렇게 버티다보면

샤론 :아앙~~비싸고 소중한 샤론의 로보트를..!! 큐슈(九州)에 갈 수 없게 하는 통행금지 바리어의 파워가 없어졌겠당!

고에몽 :자! 이젠 뒤에서 뭘 하는지를 밝혀라!

고에몽 :또 이상한 것이.....머리가 아파~~

수상한 여자 :마가렛트 모양의 사랑스럽고... 난꽃 모양을 품격이 높고 아름다운~ 그렇다! 이 내가 마가렛트 란코 단신이 말했던 만담극단(漫談劇團)이란 것은 당신들을 말하는 거군요!

사스케 : 아니! 우리들은 연예인이 아닙니다.

고에몽 :너네들, 언제나 그렇게 번쩍번쩍 하면서 어떻게 치밀하게 여기를 왕래하는 거지!

란꼬 :어머~ 당신은 알지 못하네요...스타가 밖에 나가려면 팬 때문에 곤란하여 움직이질 못하니까 그런 때를 생각해야죠

고에몽 :헹! 너네들이나 알겠지!

란꼬 :오호호호호호~가까운 시일안에 매일 우리들의 스테이지를 볼 수 있게 될 거예요 앗! 맞다! 오늘은 서비스로 한가지 좋은 일만 가르쳐 줄께요! 큐슈(九州)는 벌써 우리들의 스테이지예요~

고에몽 :뭐라고.!!!

에비스마루 :큐슈가 위험한 것 같네.

사스케 :그래요. 빨리 큐슈에 가지요

쉽게 이길 것이다. 보스가 남긴 미라클 스타라는 아이템을 먹으면 또 등장하는 사람이 있는데...



극한의 칼을 이용하여 벽을 식히자



망치를 얻었다



보스의 기술을 되돌려주자

사라진 큐슈?!

이젠 예전에 벽으로 막혀있던 큐슈로 가는 길로 가면 된다. 그때 갑자기 뒤에서 누군가가 오는데 오오에도 마을의 아이돌격 존재인 오밋짱이 아닌가?! 그녀의 가게가 잡지에 실리자마자 주문전화가 너무 많아서 큐슈로 배달나왔다는 것이다. 그렇게 말하고 그녀는 큐슈로 가는 다리를 건너는데 큐슈는 지금 모모야마의 함정에..?!

고에몽 일행이 보는 앞에서 큐슈(九州)전체가 떠오르더니 하늘로 사라져버린다. 곤란한때는 프라즈마 점장이 아저씨에게 물으면 되니 점을 치러가자. 점을 치면 눈이 오는 북쪽의 '두려움 산(おそれ山)'으로 가야한다는데 그곳으로 가려면 이 오오에도 마을에서 한가지 수련을 받아야 한다는 것이다. 수련은 고에몽의 집바로 건너편에 들어가면 새로운 사람이 와 있는데 그는

고에몽을 수련시켜준다.

수련은 사람 얼굴을 한 것이 두더지같이 튀어나오면 공을 던져서 들여보내는 것인데 계속 방치해 둘 경우 사람 얼굴의 위에 있는 가시가 생명선인 풍선을 터트린다. 제한시간까지 버티어 성공을 하면 고에몽은 '일촉즉발의 술(一觸卽發の術)'을 얻게 되고 이젠 두려움 산에 가면 된다.

처음에 두명의 문지기를 통해서 밖으로 나가던 무사시가 기억이 날 것이다. 그곳에서 왼쪽길로 가면 이상한 벽이 막고 있던 곳이 있는데 이젠 고에몽의 일촉즉발의 술(一觸卽發の術)로 벽을 옮겨 통과할 수 있다.

'동북의 동굴(東北へのどうくつ)'을 모두 통과하면 눈으로 덮인 무쯔(ムツ)가 나온다. 무쯔에서 서쪽에 있는 곳은 우젠 동굴(ウゼン)인데 지금은 가보았자 소용없고 가장 위에 위치한 '축제의 마을(おまつり村)'로 가자. 축제의 마을안에서 얘기를 하면 두려움산에는 무당할머니가 앞날을 점쳐준다는 것이다. 이제 마을 반대편에서 두려움산으로 가면 되는데 두려움산으로 가려면 무기가 파워업이 되어야 입구에 들어갈 수 있다는 것이다. 무기의 파워업은 후지산의 모크베에가 다시 해준다.

모크베에를 만나서 무기 파워업이 완료되면 두려움산을 오르자. 두려움 산의 입구를 파워 업한 무기로 부수고 오르면 집이 있는데 그곳에 무당할머니가 있다. 무당할머니는 일행들을 보자마자 뭔가 색골풍의 얼굴을 한 할아버지의 얼굴이 보인다며 300냥을 주면 자신의 힘으로 대화하게 해주겠다고 한다.

1.어쩔수없지, 알았어요
(しょうがない、わかったよ)
2.그런 돈은 없어요(そんな金ねんよ)

1번을 고르면 할아버지가 나오는데 물어보면 큐슈는 지금 우주에 있고 지금 이곳에서 서쪽에 있는 우고(ウゴ)의 스톤서클 사당에 모모야마의 간부가 갖고 있는 미라클 아이템을 4개를 갖고 가면 우주로 갈 수


일촉즉발의 술법으로 돌을 옮기자



모크베에게 무기를 파워 업받는다

있다고 말한다. 이젠 갈 곳을 알았으니 마을의 점장이에게 다시 갈 곳을 물어보면 인어의 술법을 얻어야 한다는 것이다. 예전에 무쯔로 들어오자마자 서쪽에 있는 우젠의 동굴을 통과하면 수련장이 나온다. 야에로 수련하면 되는데 수련은 A버튼을 연타하여 방해꾼들을 제치고 폭포의 정상에 올라가면 된다.

수련을 성공하면 야에는 인어로 변하는 술법을 얻게 되니 이제 두려움 산의 입구였던 곳에서 서북쪽으로 쭉 올라가면 바닷길(海かんせん)이 나올 것이다. 이곳의 바다안에서 빨간 스위치를 눌러야 바다안의 해저안으로 갈 수 있으니 인어로 변하여 빨간 스위치를 찾자. 빨간 스위치를 찾으면 바다 안에 굳게 닫혀있던 문이 열릴 것이다. 그안으로 들


인어 수련을 성공하라


이젠 잠수함 안으로 들어가자

어가면 바다안(海中)인데 가장 밑으로 가면 잠수함이 있을 것이다. 이젠 꼬리쪽의 환풍구를 통하여 안으로 들어가자.

해저에서의 사투

이곳 안에서는 야에짱의 인어 기술이 가장 많이 사용되는 곳이다. 거의 헤엄만 치며 다니면 간단하다. 마지막까지 가면 4간부의 마지막인 보론이 나온다.

일행들이 미라클 아이템을 달라고 하자 사원여행(社員旅行)을 갔을 때에 좌선마을의 어딘가에서 떨어뜨렸다는 것이다. 그때 란코와 단신이 나와 일행들을 곧 지옥으로 보내주겠다면서 가버리고 보론은 폭발 스위치를 누른다. 이럴 때는 단 한가지. 고에몽 임팩트다!

임팩트로 두 번째의 출격이다. 역시 보너스 스테이지에서 점수를 많이 따도록 하고 마지막까지 가면 보스인 매혹(みわく)의 머메이드 다이산바2와 격돌이다. 이 놈은 좀 물속으로 자주 피해서 잡기가 까다롭다. 이제 보스를 물리치면 좌선마을


일행들을 지옥으로 보내겠다는 단신

(ざぜん町)의 수집가인 벤케이한테 미라클 아이템을 물으러 가자.

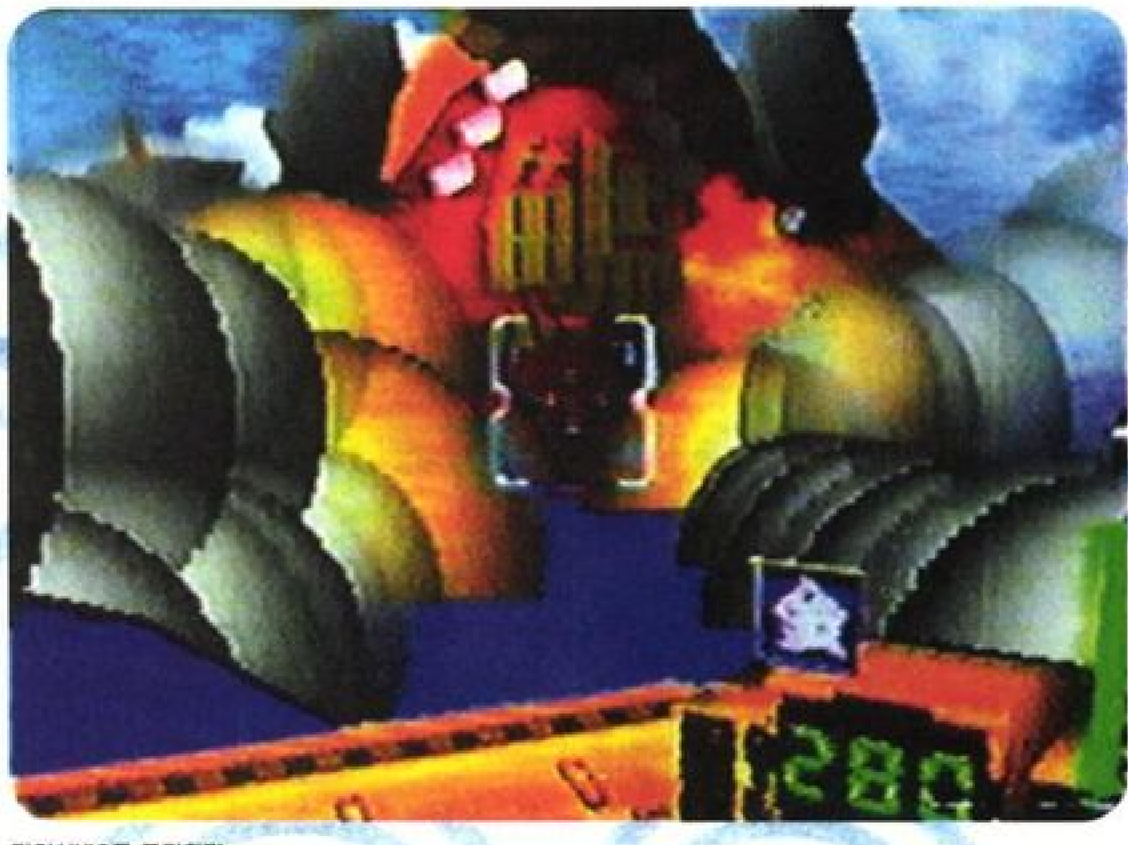
우주로 가는 길

벤케이는 미라클 아이템에 관한 것은 갖고 있지 않지만 자신보다 더욱 굉장한 키하치(キハチ)라는 수집가를 가르쳐 준다. 키하치는 마을 안에서 북쪽 동네로 가는 대나무길의 가운데 연못 앞의 돌 앞에 서면 출현한다. 키하치는 처음에는 좀 까다롭지만 야에가 부탁하자 마음이 약해진다며 자신이 가장 즐겨하는 음식인 큐우리(오이를 썰어 초간장에 담근 음식)를 갖다 달라는 것이다. 그 요리는 금비단절의 딸이 만든다는 것이다. 이제 다시 금비단절로 가면 아저씨가 자신에게 설경(說經)을 들으러 왔냐고 묻는다

1.그것이 아니고 딸은 어디에?
(じゃなくて,むすこさんはどこに?)
2.그러면 다음에 봅시다.
(それは,またこんどっ)

딸은 금비단절의 바로 옆에 있는 불이 새겨져 있는 곳(によいヶたけ)에 갔다는 것이다. 그곳에 가려면 멋진 점프를 익혀야 한다면서 수련장의 열쇠를 준다. 수련장은 예전에 폭탄으로 문을 열 수 있는 중국 지방에 있는 비젠(ビゼン)이다. 그곳에 들어가서 금모양의 자물쇠로 잠겨져 있는 문이 수련장이다.

그곳으로 가면 고에몽과 같은 아


다이산바2를 물리쳐라

저씨가 수련을 시켜주는데 사스케만이 익힐 수 있는 기술이므로 사스케로 말을 걸자.

수련은 간단하다. 점프를 해서 최상층 끝까지 올라간다. 수련을 성공하면 이젠 금비단절의 옆에 있는, 대문자 불이 새겨진 장소로 가자. 그곳에서 사스케의 슈퍼점프를 해서 올라가면 딸은 없고 웬 우락부락한 남자가 있다. 그런데 황당한 것은 그 사람이 딸이라는 것이다. 말을 걸면 무슨 일이냐고 묻는다.

> 1.잠깐 대문자를 보러…
> (ちょっと大文字を見に….)
> 2.갓바(반 물고기 인간을 칭하는 말)가 (즐기는 음식) 갖고 있나?
> (カッパの(こうぶつ)もってます?)

2번을 고르면 그 사람이 자신이 만든 큐우리를 원하냐고 묻는데 원한다고 (はい) 말하면 800냥을 달라고 한다.

> 1.원한다.(ほしいのだ!)
> 2.칵! 비싸!(げっ, たかい!)

결국 게임을 진행하고 싶으면 1번을 골라야한다. 돈이 없으면 오오에도성에서 성문에 들어가자마자 돈을 많이 얻을 수 있는 곳에서 돈을 모으자. 무스코에게 고급 큐우리를 사서 키하치에게 가면 눈의 모양을 한 미라클 스노를 줄 것이다.

이제 미라클 아이템을 모두 모았으니 박식한 아저씨가 말한 스톤서클로 가자. 스톤서클은 바닷길에서 바로 위로 가면 있다. 그곳의 중간에 있는 제단같은 것에 서면 페모페모신이 우주에 가면 다시는 돌아올 수 없다며 그래도 갈 것이냐고 다시 질문한다.

> 1.갑니다(行きます)
> 2.그만둔다(やめとく….)

마음의 준비가 다 되었으면 1번을 골라 출발하자. 그리고 도착하는 곳은 고쟈스 뮤지컬 성(ゴージャスミュージカル城)…


슈퍼 점프 수련을 하는 곳



벤케이가 소개해 준 키하치



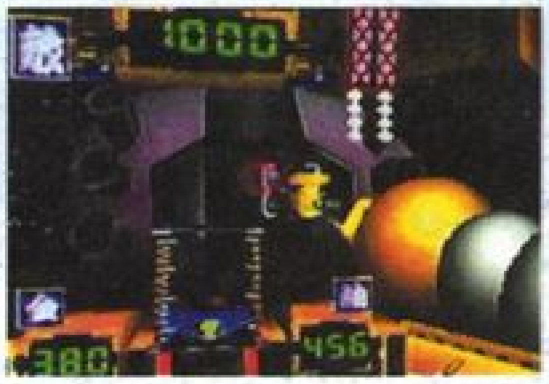
이 남자가 딸?

마지막 관문

이곳 고쟈스 뮤지컬성은 뛰어넘는 함정마다 모두 용암으로 되어 있어 잘못 뛰기라도 하면 용암에 빠져서 데미지가 생긴다. 처음에 철제 다리는 끝까지 떨어지지 않고 가면 은 열쇠를 얻을 것이다. 그리고 은 열쇠로 열고 들어가는 곳에 있는 부채 모양의 승차물들. 떨어지지 않게 조심하면 다이야 열쇠를 얻을 것이다. 그 외에는 단순한 함정들. 모든 관문을 통과하여 밖으로 나오면 우주로 날아간 큐슈의 마을로 나오게 된다.

큐슈 마을에서는 방어구 점에 가면 그곳에서 오밋짱을 만날 수 있을 것이다. 오밋짱은 앞의 가로막혀 있는 문에 대해 말해주며 음식점으로 가라고 한다. 옆에 있는 음식점으로 가보면 음식점 안에 박식한 아저씨가 당당히 살아있다?! 박식한 아저씨는 야한책을 노리다가 이곳에 오게 되었는데 자신의 집이 모모야마들에 의해서 무너졌다는 말을 듣고 지금까지 모은 야한책들이 모두 없어졌겠다며 절대로 용서할 수 없다며 고에몽들의 무기를 3단계로 파워업시켜준다.


마지막으로 무기를 파워업


마지막 보스 에트왈과의 전

이제 3단계째로 파워업된 무기로 마지막 문을 부수고 들어갈 수 있다. 마지막에 단신과 란꼬의 뮤지컬을 본 후에 성이 또 폭발하게 된다. 고에몽 임팩트로 다시 탈출하게 되며 보너스 스테이지 다음에는 모모야마 대전함인 발바라와 대결을 벌이게 된다. 발바라는 펀치 등의 타격계 기술은 안 통한다. 무조건 총알인 금화로만 공격이 가능하다. 쉽게 이기는 법은 발바라가 계속 출격시키는 복숭아 모양의 우주선들을 물리쳐서 웅가게이지를 모은 후 웅가포를 연속으로 맞추는 방법이다.

발바라를 물리치면 진짜가 출현하는데 꿈과 사랑의 요정인 더·에트왈이라는 놈이다. 이 녀석은 역시 마지막 왕답게 스피드와 파워가 최강이다. 어느정도 데미지를 주면 방패로 거의 몸을 감싸서 데미지를 주기가 힘들고 많은 데미지를 준 다음부터는 거의 자신의 몸을 회전시켜서 돌진해오는 공격을 자주하니 ▷▷로 방어를 자주하자.

고에몽 일행이 승리하면 마지막 웅가포가 페르난데스라는 멋진(?) 이름을 붙여준 단신과 란꼬를 날려버리고 그들은 하나의 별이 된다. 결국 큐슈는 무사히 일본으로 돌아오지만 고에몽 일행들은 란꼬와 단신의 춤에 반한 여인들에게 당하는 것으로 끝을 맺는다.

분석후기



분석자: 함승태 전남전문대 2년 재학중

우선 고에몽의 문제점을 말한다면 가장 큰 것이 일본어를 모르는 유저에게는 좀 힘들다는 것이다. 코나미가 만든 코믹 액션게임인데 이번 작품은 옛날에 보여주었던 액션 개그는 많이 사라지고 대화로 액션을 많이 추구해서 더더욱 그렇다. 간간이 어떤 대화가 지나가면 깔깔 웃는 소리가 크게 들리는데 그것을 이해하지 못하면 함께 웃을 수 없어 여간 서운한 것이 아니다.

그리고 옛날 2D화면의 깨끗하던 화면은 없어지고 폴리곤으로 무장한 이번 작품은 자주 화면을 옮길 때마다 깨지는 곳이 군데군데 있고 특히 시점을 변경할 때마다 이동을 한 뒤에 직접 옆의 세모 버튼을 이용하여 일일히 시점을 변경해야 하니 이런 점은 N64최초의 작품인 마리오보다도 못한 점으로 지적된다.

하지만 역시 이번 작품에서도 성우들의 귀여운 목소리가 돋보인다. 옛날부터 고에몽 시리즈를 플레이해 본 유저들은 주인공들의 목소리에 반했을 텐데 이번에도 에비스마루의 코믹한 목소리 때문에 그를 좋아하는 플레이어가 많이 늘어났을 것이다.

그리고 고에몽 임팩트의 액션도 대폭 파워 업했는데 예전의 단순한 펀치에서 코맨드를 입력해 다양한 액션들을 선보이게 됐다. 오히려 너무 다양하다보니 빨리 진행해서 보스 로보트들과의 대전을 벌였으면 할 정도이다. 하지만 고에몽 임팩트 주제가가 너무 길다는 것. 한번 고에몽 임팩트를 출격시킬 때마다 주제가를 꼭 들어야 하는데 삭제하는 기능이 있었으면 더욱 좋았을 것이다.

이렇듯 「힘내라 고에몽」은 전체적으로 게임성이 훌륭하고 당분간 개인적으로 기대하는 「실황축구3」가 나오기 전까지는 N64 유저들의 모든 흥미를 끌기에 충분한 대작임에 틀림없다.

©1997 KONAMI



미니컴보이 최초의 본격 연애 게임!

포켓 러브

이제 코나미의 두근 두근 메모리얼에 뒤지지 않을 만큼의 달콤한 연애 시뮬레이션 게임을 미니컴보이로도 만날 수 있다. 키드가 제작한 포켓 러브는 얼마전부터 쉴틈없이 쏟아져 나왔던 연애 시뮬레이션 게임들의 장점을 멋지게 캐치해서 미니컴보이용으로 만든 게임이다. 이제 장소에 구애받지 않고 솜사탕처럼 달콤한 시간을 보내자.

GAME BOY
- ■제작사:키드
- ■장르:연애 시뮬레이션
- ■발매일:7월 8일
- ■발매가:4,800엔

그래픽	★★
조작감	★★
스토리	★★★
연출	★★★
사운드	★★
소장가치	★★

부피는 작지만 재미는 커다랗다

얼마전에 발매된 포켓 러브는 닌텐도가 제작한 게임은 아니지만 미니컴보이에서는 최초로 제작된 연애 시뮬레이션 게임이다.

포켓 러브는 두근 두근 메모리얼 같은 게임들의 시스템을 철저하게 파헤친 후 장단점을 추려 개발한 게임으로서 그래픽은 비교할 바가 아니지만 캐릭터성이나 게임의 개성, 완성도는 매우 뛰어나다는 평가를 받고 있다.



이것이 포켓 러브를 진행하게 하는 스케줄 표!

물론 국내 미니컴보이 유저들도 많은 기대를 보이고 있으며 게다가 포켓 러브는 미니컴보이에서는 최초로 시도되는 CD와 연결해서 게임 중 대사를 음성으로 들을 수 있는 기능을 가지고 있다.

장소에 구애받지 않는 연애 시뮬레이션 게임

스토리 라인

이제 당신은 하라 사립 고등학교의 2학년생이다. 물론 남학생. 이제 신학기가 시작되면서 정신없이 분주한 하루를 보내고 있었다. 그런데 저 앞에 보이는 여학생은 누구지? 어디서 많이 본듯한 얼굴인데... 아! 그렇다. 바로 어릴 때의 친구였던 사에키가 아닌가? 사에키 루루나가 나와 같은 학교에 같은 학년일 줄이야. 정말 오랜만에 본 사에키의 모습은 초등학교 때 보다 훨씬 성장해서 어른같은 느낌이다. 그러나 사에키는 같은 학년의 남학생들에게 대단한 인기를 얻고 있는 걸 알았을 때 나만이 소중하게 간직하고 있던 보물을 다른 사람에게 들켜 버린 것 같은 느낌이었다. 사에키를 나만의 보물로 만들 수는 없을까? 그렇지만 아직도 나는 나 자신의 마음을 잘 모르겠다. 그리고 나는 다른 사람 앞에 나서는 것이 매우 미숙해서 사에키의 마음을 사로 잡을 수 있을지도 의문이다. 아무튼 신학기는 이제 시작되었고 사에키의 모습은 나의 눈 앞에 나타났다. 가능하다면 크리스마스까지는 사에키를 나의 옆에 있게 하고 싶은데...

등 장 캐 릭 터

사에키 루루나 (さえき るるな)

같은 학년의 동급생으로서 주인공이 어렸을 때부터 알고 지냈다.



생일 : 6월 14일
나이 : 16세
혈액형 : A형
성격 : 사람들을 즐겁게 해 주는 밝은 성격. 소녀 같은 일면도 가지고 있다.
좋아하는 것 : 초코파페, 봉제 인형
싫어하는 것 : 수학, 불친절한 사람
좋아하는 장소 : 유원지, 귀여운 상점
취미 : 쇼핑, 뜨개질

게임에 등장하는 여학생은 모두 7명. 나는 그 중 누구와 맺어질까?

다카오 미즈키 (たかお みずき)

같은 학년의 동급생으로 클럽 활동 (옥상부)에 열중하고 있다.



생일 : 10월 10일
나이 : 16세
혈액형 : O형
성격 : 밝은 성격. 스포츠를 좋아하기 때문에 남성적인 면도 가지고 있다.
좋아하는 것 : 망원경
싫어하는 것 : 수예, 개
좋아하는 장소 : 야외, 플라네타리움
취미 : 스포츠, 천체 관측

마츠다 유미 (まつだ ゆみ)

햄버거 하우스에서 아르바이트를 하고 있는 상급생.



생일 : 8월 12일
나이 : 17세
혈액형 : B형
성격 : 매우 활발하다
좋아하는 것 : 민트 캔디, 스니커
싫어하는 것 : 바퀴벌레, 공포 영화
좋아하는 장소 : 번화가, 하늘이 보이는 장소
취미 : 산보, 수다떨기

모리조노 미리 (もりぞの みりい)

얼마전 학교로 전학온 전학생 미리. 그녀는 오로지 공부밖에 모르는 타입이다.



생일 : 9월 21일
나이 : 16세
혈액형 : A형
성격 : 얌전한 우등생
좋아하는 것 : 참고서, 경제신문
싫어하는 것 : 시끄러운 장소, 현명하지 못한 사람
좋아하는 장소 : 도서관, 옥상
취미 : 장기, TV 게임

시노자와 모모요 (しのざわ ももよ)

다른 반 학생으로 항상 명랑한 얘기를 하기 때문에 친구가 많다. 그러나 남자 친구보다는 게임을 더 좋아 한다고.



생일 : 7월 19일
나이 : 16세
혈액형 : AB형
성격 : 밝지만 약간의 변덕도 있는 것 같다
좋아하는 것 : 장난감, 우유
싫어하는 것 : 심각한 분위기, 레버로 찌르기
좋아하는 장소 : 오락실, 공원
취미 : 목욕탕 가는 것, 컴퓨터, 게임

아이카와 스즈네 (あいかわ すずね)

주인공의 하급생. 스즈네가 좋아하는 사람이 있다고 하는데 누군지는 불명이다.



생일 : 11월 30일
나이 : 15세
혈액형 : B형
성격 : 어른스러운 듯한 행동을 하지만 실은 꿈꾸는 소녀 같다. 허약체질.
좋아하는 것 : 추리소설, 동물원 (햄스터와 거북이를 키우고 있다)
싫어하는 것 : 체육 수업, 사람 앞에서 말하기
좋아하는 장소 : 도서관, 양호실, 자신의 방
취미 : 독서, 공상하는 것

모리조노 마리 (もりぞの まりい)

다른 학급의 학생으로 미리와는 일란성 쌍둥이이다. 가라오케를 매우 좋아한다고.



생일 : 9월 21일
나이 : 16세
혈액형 : A형
성격 : 밝지만 자기 중심적
좋아하는 것 : 패션 잡지, 핸드폰
싫어하는 것 : 시험공부, 설교하는 아버지
좋아하는 장소 : 클럽, 도로 위
취미 : 가라오케, TV 게임

게임 시작 방법과 아이콘 설명

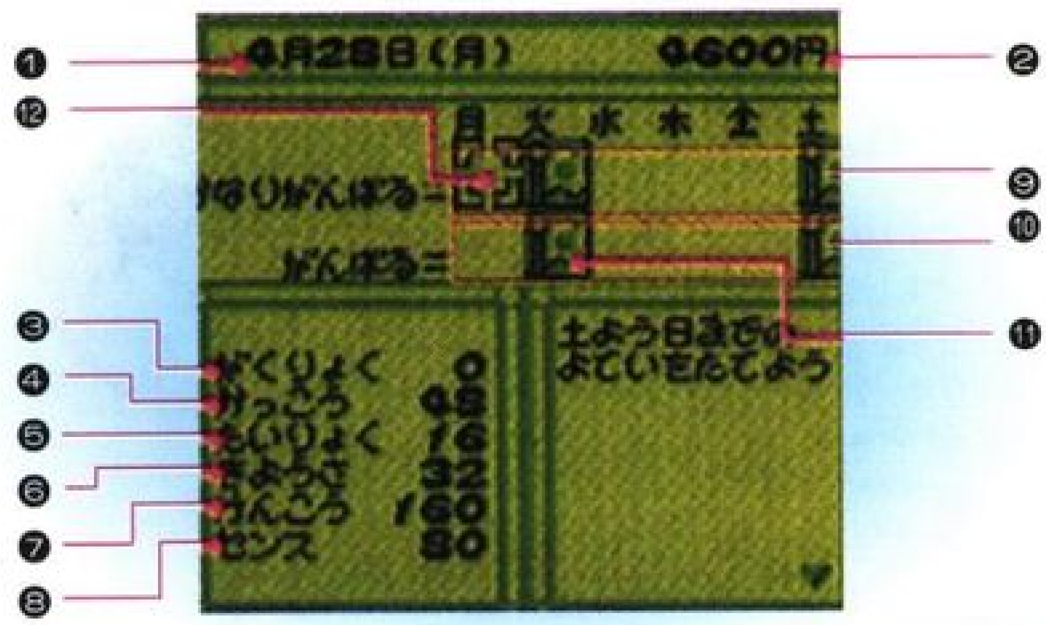
처음 게임을 시작하면 몇가지 해야 할 일이 있다. 대단한 것은 아니고 주인공의 이름과 혈액형, 생일, 별명 등을 정해주는 것이다.

맨 먼저 해야 할 일은 바로 이름과 성을 정하는 것. 그 후 별명과 생일, 혈액형을 넣으면 게임을 시작할 수 있다. 아! 또 한가지. 맨 처음에는 CD와 미니컴보이를 연결할 것인지 물어 보는 메뉴가 있다. 아마 대부분의 사람들이 CD에 연결하기 힘들 것이므로 '아니오(いいえ)'를 선택하는 것이 좋을 것 같다.

너무나 당연한 얘기이지만 여기서 정한 설정들은 게임에 등장하는 캐릭터들에게 영향을 미치게 된다. 게임의 목적은 사에키 루루나와의 교제이지만 플레이어의 취향에 따라 다른 캐릭터와 사귀는 것도 가능하다.



스케줄 입력 화면



1 : 현재의 월일
2 : 현재 가지고 있는 돈. 최고는 65,535엔이다.
3 : 현재의 학력. 수치가 높을수록 공부를 잘 할 수 있다.
4 : 현재의 매력. 수치가 높을수록 점점 멋쟁이가 된다.
5 : 현재의 체력. 수치가 높을수록 체력이 강해진다.
6 : 현재의 손재주. 수치가 높을수록 손재주가 우수해 진다.
7 : 현재의 건강 상태. 수치가 높을수록 건강하다.
8 : 현재의 센스. 수치가 높을수록 가창력 센스가 좋아진다.
9 : 중점적으로 해야 할 일. 휴일을 제외한 월요일부터 토요일까지 해야 할 일의 예정 아이콘.
10 : 해야 할 일. 휴일을 제외한 월요일부터 토요일까지 해야 할 일의 예정 아이콘.
11 : 휴일 아이콘. 이 아이콘이 있을 때에는 예정을 계획할 수 없다.

평일 스케줄 입력 아이콘



1. 공부 아이콘
2. 클럽 아이콘 (클럽 활동을 하지 않을 때에는 선택할 수 없다)
3. 아르바이트 아이콘
4. 게임 아이콘
5. 가라오케 아이콘
6. 리렉스 아이콘(건강 상태가 안 좋을 때는 리렉스 아이콘만 선택할 수 있다)

또한 휴일에는 아침과 낮이 있고 커맨드를 입력하면 곧바로 주인공의 스테이터스가 변화한다. 휴일에 선택할 수 있는 아이콘은 모두 8종류가 있다. 그리고 데이트 약속이 있을 경우나 아침에 여학생과 데이트를 한 후 다시 데이트를 계속할 경우에는 아이콘 선택 화면이 나오지 않는다.

휴일 스케줄 입력 아이콘



1. 공부 아이콘
2. 클럽 아이콘 (클럽 활동을 하지 않을 때에는 선택할 수 없다)
3. 아르바이트 아이콘
4. 게임 아이콘
5. 가라오케 아이콘
6. 리렉스 아이콘
7. 외출 아이콘
8. 연락 아이콘

게임 중에 표시되는 아이콘

포켓 러브는 아이콘을 선택해서 게임을 진행해야 한다. 그러므로 아이콘의 기능을 모른다면 게임을 제대로 플레이할 수 없다. 그럼만 보고도 쉽게 알 수 있는 아이콘도 있는 반면 얼핏 보면 잘 이해가 안 되는 아이콘도 있다. 따라서 아이콘의 기능만 알면 게임의 엔딩까지 도달하는 것은 매우 쉬운 일이 될 것이다. 그럼 각 아이콘들의 기능을 마스터한 후 게임에 도전해 보자.

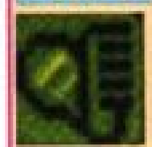
아이콘을 선택해서 하루 하루의 스케줄을 주단위로 결정한다

연필 그림 아이콘



연필 아이콘을 선택하면 학력이 높아진다

거울과 빗 아이콘



이 아이콘을 선택하면 캐릭터의 매력이 점점 높아진다

클럽 아이콘



클럽의 가입과 탈퇴를 결정한다. 클럽은 크게 문화계와 체육계로 나누어진다. 또한 아르바이트와 동시에 클럽 활동은 할 수 없다

문화부 장기부 : 학력이 높아진다.
수예부 : 손재주가 높아진다.
영어회화 : 학력이 높아진다.
체육부 야구부 : 체력이 좋아진다.
농구부 : 체력, 매력이 좋아진다.
축구부 : 체력이 좋아진다.

시험 아이콘



시험이 있는 날을 표시해 준다.

클럽 아이콘



클럽 활동이 있는 날을 표시해 준다. 기본적으로 매주 수요일과 토요일은 클럽 활동이 있다.
(물론 예외인 경우도 있다)

아르바이트 아이콘



아르바이트를 해서 용돈을 버는 날을 알려 준다. 매주 수요일과 토요일은 항상 아르바이트가 있는 날이다. (물론 예외도 있다)

여행 아이콘



수학 여행같이 여행에 관련된 행사가 있는 날을 표시해 준다.

체육제 아이콘



체육대회가 있는 날을 표시해 준다.

문화제 아이콘



문화제가 있는 날을 알려준다.

세이브 아이콘



게임의 데이터를 저장할 수 있다. 저장은 최대 3개까지 가능하다.

옵션 아이콘



미니컴보이를 CD와 연결하는 설정과 저장한 데이터를 지울 수 있다.

종료 아이콘



게임을 끝내고 타이틀 화면으로 되돌아 간다.

외출 아이콘



혼자 외출하거나 쇼핑할 수 있다. 십자키를 이용해서 가고 싶은 장소에 A 버튼을 누르면 그 장소로 이동하거나 쇼핑을 한다. 또한 플레이어가 이동하는 장소나 쇼핑 물건의 가격은 때에 따라 달라질 수 있다.

연락 아이콘



여학생과 데이트 약속을 하거나 여학생에게 선물을 줄 때 사용한다. 데이트 약속을 할 때에는 원하는 날짜와 시간, 장소를 결정해야 하며 데이트를 할 수 있는 날짜는 휴일만 가능하다. 또한 같은 날의 같은 시간에 더블 데이트는 불가능하다.

월별 이벤트 최대 활용

4월의 이벤트

드디어 신학기가 시작됐다. 특히 주인공과는 어렸을 때부터 알고 지냈던 사에키 루루나와 한 반이 되어 버린 것이 아닌가? 이제 신학기를 맞아 새로운 친구도 만나고 본격적인 학교 생활을 시작해야 한다. 가능하다면 캐릭터들과 대화를 나누면서 좋은 인상을 심어 주는 것이 좋다.

주인공 : きょうから しんかっきだ.
오늘부터 신학기가 시작되는 구나
あたらし くらす いっ たい どんな やつ いるのかな?
새로운 학급에는 어떤 녀석이 있을까?

루루나 : おなじ くらすだった
나와 같은 반이구나!

주인공 : あや? ぐらうんどの すみで だれか うちくまっている.
어! 운동장의 구석에서 누군가 기다리고 있네.
おなじ くらす たかお みずきだ でも いままで しゃべったことが ないんだよな
같은 반의 다카오 미즈키구나. 그렇지만 아직까지 대화해 본 적은 없어.

선택기	
	こえを かける
	부른다
	しらんかおちる
	무시한다


루루나와의 만남. 같은 반이 됐다니 기뻐라!

전학생 모리조노 마리, 공부하는 것이 취미?

5월의 이벤트

5월에는 학생이라면 누구나 싫어할 만한 시험이 기다리고 있다. 그동안 꾸준하게 공부를 했다면 좋은 성적을 얻을 수 있을 것이다. 또한 5월 19일에는 공부벌레인 미리가 전학을 온다. 그리고 5월에는 즐거운 소풍도 기다리고 있다는 사실.

주인공 : きょうは ぼくらの くらすに でんこうせいが やってくる
오늘은 우리들의 학급에 전학생이 온다.
おんなのこだという うわさだったから くらすの だんしせいとは みんな ちょっと きたい いして たんだけど....
여학생이라는 소문이 있어 우리반 남학생들은 모두 기대를 하고 있는데...

미리 : はじめまして! きょうから このくらすに てんにゅうする なりました.
처음 뵙겠습니다. 오늘부터 이 학급으로 전학오게 되었습니다.
もりぞの みりいです わたしの しゅみは べんきょう することと けいざいしんぶんを よむことです なにか しつもんは ありますか?
저의 이름은 모리조노 미리입니다. 저의 취미는 공부하는 것과 경제신문을 읽는 것입니다. 저에 대해 질문 없나요?


새로 전학온 학생 미리. 취미가 공부와 어려운 경제신문 읽기란다


즐거운 소풍! 고등학생에게도 소풍은 즐거운 일인가?

루루나의 생일 파티, 놓치면 평생 후회

6월의 이벤트

6월에는 특별한 이벤트가 없다. 그저 학업에 열중하고 친구들과 사이를 좋게 만들면 된다. 하교길에 친구들과의 이벤트가 자주 발생하는데 적당한 대사를 선택해서 언제나 좋은 인상을 심어 줘야 할 것이다. 그리고 사에키 루루나의 생일이 있는데 반드시 참석하는 것이 좋다.

주인공 : がっこうに かえりみち ぼくは ふらりと げむ せんた-に だちよった.
학교에서 돌아오는 길에 나는 오락실에 잠시 들렀다.
そんな きょうは たいせん げ-むでも やってみよう
오늘은 대전 게임을 해 보자.
ぼくは こいんを とにゅうしてきたぞ.
나는 기계에 동전을 집어 넣었다.
よっしゃ! きょうも はりきっと かんばりますう
으싸 오늘도 확실하게 내 실력을 보여주겠어.
なっか すごく にぎやかな やつだなあ
그런데 이게 뭔가? 곧바로 누군가가 도전해 오는 녀석이 있었다.
ぱんち きっく えいこうなったら あつわざです
펀치! 킥! 내가 갈고 닦은 필살기도 맛 좀 봐라!
よし まけるもんか え いっえいっ ぼくは げ-むにまけた
그러나 상대방도 만만치 않다. 에잇 에잇. 나는 게임에서 패하고 말았다.

???? : にゃはははは わたしに かとうなんて 10ねん はやいです
야하하하하하. 나에게 도전하려면 10년은 수련해야 겠는걸?

주인공 : あっ! その かお とこかで みたことが ある
앗! 저 얼굴은? 어디서 본적이 있는 것 같은데...
ぼくは ......て いうんだけど きみは たしか? となりの くらすの ももよ?
나는 ....라고 하는데 너는 누구냐? 옆 반의 모모요가 아닌가?

????? : そう. となりの くらすの しのざわ ももよです.
그래. 나는 너의 옆 반에 있는 시노자와 모모요야!

루루나 : ねえ.....くん じつは あした わたしの たんじょうびなの. あした うちで ぱ-ていするから きてほしいんだけど.
저기. 실은 내일이 내 생일이야. 내일 우리집에서 생일 파티가 있으니까 참석해 주면 좋겠는데....

주인공 : ぼくは るるなの たんじょうびなの ぱ-ていに しゅうせきした. ぱ-ていが おわると がえるとしていると るるなが ぼくの ところに やってきた.
나는 루루나의 생일 파티에 참석했다. 이제 파티가 끝나고 돌아가려고 하는데 루루나가 내 옆에 왔다.

루루나 : きょうは とうも ありがとう. たのしかったわ.
오늘은 정말 고마워. 재미있었어


루루나의 생일 파티에 참가해야지


체육 대회가 시작됐다. 잘 해야 할텐데...

7월의 이벤트

7월에는 기말고사와 바다로 가는 이벤트가 있다(바다로 가는 이벤트에서는 지금보다 멋진(?) 장면을 볼 수 있다). 또한 6월말에는 스포츠 대회가 열리기도 한다. 여름을 맞아 재미있는 이벤트가 많이 발생하므로 자신의 주가를 확실히 올리기 바란다.

주인공 : きょうは きまつしけん
오늘부터 끔찍한 기말고사가 시작된다.
ひごろの べんきょの せいかの みせどころだ. よし. かんばるぞ.
평소에 공부해 놓은 실력을 보여주겠어. 자! 힘내자!
うん! おもったより むずかしい. もんだいが おおいなあ. せいせきは いまいちかも.
우우. 생각했던 것보다는 어렵구나. 문제가 너무 많아. 성적이 그대로 이겠는걸....


으으! 기말 고사라! 잘 봐야 할텐데....


이제 여름이다. 여름이라면 역시 바닷가 최고야!!

8월의 이벤트

여름이라고 잔뜩 기대했지만 특별히 대단한 이벤트는 없다. 그냥 마음에 드는 여학생을 불러내서 좀 더 좋은 관계를 유지하는데 힘쓰도록 한다. 이때쯤 되면 플레이어에게 친밀한 관계를 유지하려는 여학생이 대략 누구인지 짐작이 가므로 그 여학생과 주말에 데이트를 하거나 선물을 주면 매우 좋을 것이다.

주인공 : ぼくは きぶんてかんに からおけに でかけた.
나는 기분을 풀기 위해서 가라오케에 갔다.
いつもの ように へやに はいるとしたら.....
평상시처럼 방으로 들어 가려고 하는데

(????) : えっ! あんた だれ?
엑! 당신은 누구야?

주인공 : あ! こめん. ちょっと へやを まちがえちゃった.
아! 미안. 잠시 방을 잘 못 찾았나 보군요.

(????) : ふうん. ほんとは なんぱしに きたんじゃないの?
흥. 사실은 나를 꼬시려고 일부러 들어온 거지?

주인공 : ちがうって ほんとうに へやを まちがえたんだってば!
아니예요. 진짜로 방을 잘 못 찾은 것 뿐이라구요.
こめん. すぐに でていくよ. うれっ!
미안해요. 곧 나가지요.


가라오케에 갔는데 황당한 일이 발생했다

에구 에구 창피해라. 칠칠맞게 시계나 잃어버리고 다니구

9월의 이벤트

9월에도 별다른 이벤트는 눈에 띄지 않는다. 9월처럼 자신을 따르는 여학생에게 잘 대해 주는 것이 좋을 것 같다.

주인공 : あ! みずきだ! こっちに あるいて きた
아! 미즈키다. 이쪽으로 걸어오고 있구나. 무슨 일일까?

미즈키 : ね.....くん! この うでとけい くんのじゃない?
저기 ....야! 이 손목시계는 네 것이 아니야?

주인공 : あ! ぼくのだ)
(윽! 내거구나)
あ! どうも ぼくのだ さんきゅ
아! 내거야! 땡큐!
ぼくのだよ どうも ありがとう.
진짜 나의 것이야. 정말 고마워.

미즈키 : この とけいは ぐうぜん ろうかで ひろっただけよ.
이 시계는 우연스럽게 락커 안에서 발견한 것 뿐이야.

가장 멋진 추억이라면 역시 수학여행이 아닐까?

10월의 이벤트

10월에는 많은 이벤트가 기다리고 있다. 먼저 추석격인 할로윈 데이와 생각하기 싫은 중간 고사. 그리고 10월말에는 즐거운 수학 여행이 기다리고 있다. 8, 9월의 썰렁했던 이벤트가 10월에는 너무나 다양하기 때문에 정신이 없을지도 모른다. 자! 수학여행의 기분을 다시 한 번 느껴 보자.

주인공 : いよいよ しゅうがくりょうだ.
드디어 수학 여행을 간다!!
ぼくだちは ながい あいだ ばすに ゆられ....
우리들은 꽤 오랜 시간 동안 버스를 타고
おおさかに とうちゃくした!
오오사카에 도착했다!

루루나 : あ! これが つうてんかくね?
아! 이것이 그 유명한 통천각인가?
てれびで みたのと おんなじだわ.
텔레비전에서 보던 것과 똑같구나!
え? きねんしゃしん? いいわよ.
예? 기념 사진을 찍자고?
좋아!
でも かわいく とってね.
그렇지만 귀엽게 찍어 줘야 해!


여기가 오오사카라고? 드디어 수학여행을 왔다


추석 대신에 할로윈 데이라!! 니 누구게?


데이트 날짜를 정하자

11월의 이벤트

이제 게임의 엔딩이 서서히 다가온다. 지금까지 약간은 지루했을지 모르지만 대망의 해피 엔딩을 위해서는 가장 중요한 달이 될 것이다. 이제 여학생들의 환심을 사기 위해 최대한의 노력을 다해야 한다.

주인공 : ぼくは まりいを よびだして こうえんで まっていた. そろそろ くころかな?
나는 마리를 부르고 공원에서 기다리고 있다. 이제 올 때가 됐는데...

마리 : あたしに ぷれぜんとだって? な にかな?
나에게 선물 주려고? 어떤 것일까 기대되는데?

주인공 : じつは その ぷれぜんと なんて ないんだ.
실은 그 선물이란 아무것도 없어.

마리 : ....

주인공 : あ! たかお みずきだ.
아! 다카오 미즈키다.

미즈키 : あ! とうも?
아! 안녕?

주인공 : おはよう? なんか みられてる かんじが する.
안녕? 뭔가 나한테 할 얘기가 있을 것 같은데...
とうしたにかな?
왜그러지?

미즈키 : あ! .....さん. もし よかつたら おはるごはんを いつしょに たべませんか?
저 실은.... 너가 좋다면 함께 점심을 먹고 싶은데.....



나랑 같이 점심이나 먹자구? 물론 나야 좋지

최대 하이라이트 순간. 모든 것은 하늘에 맡기자

12월의 이벤트



나름대로 신경을 썼지만 역시 미니컴보이!

이제 게임의 최대 하이라이트. 가슴이 쿵당 쿵당 뛰는 마지막 달이다.

과연 여러분이 찍어둔 캐릭터와 맺어질지는 미니컴보이에게 맡기기 바라며 자신이 얼마나 최선을 다했는지 생각해 보도록.

만약 엉뚱한 캐릭터와 맺어졌을 경우에는 하늘을 원망하지 말고 지겹겠지만 다시 게임에 재도전해 보기 바란다. 과연 크리스마스 때 당신은 어떤 결과를 맞이할지!



엔딩이 약간 썰렁하지만 이것으로 아쉬움을 달래자

GB용「게임에서 발견!! 타마고치」깜짝! 비법 전수

음악을 없앨 수 있다

게임 중에 음악을 없앨 수 있는 비법이 있다. 게임 중 어느 화면에서든 셀렉트 버튼을 누르면 된다. 그러면 아이콘 선택 시의 소리와 타마고치가 플레이어를 부르는 소리는 그대로 들리고 다른 음악은 꺼지게 된다.



스트레스와 건방짐까지도 체크할 수 있다

보통 플레이에서는 볼 수 없는 스트레스 정도와 건방진 정도를 알 수 있는 패러미터를 내게 하는 비법. 타마고치를 체크하는 화면에서 십자 버튼의 하와 A 버튼과 셀렉트 버튼을 동시에 누른다. 그러면 스트레스(ストレス)와 건방짐(わがまま)의 정도 등 2개의 체크 메터가 생긴다.



화면 왼쪽 밑에 생겼다

분석후기

분석자: 명지대학교 중어중문학과 3학년 이재혁



육성, 혹은 연애 시뮬레이션 게임의 재미는 어디에 있을까? 보통 게임을 플레이하는 사람들은 게임을 플레이하면서 재미를 느끼는 것이 보통이다. 그러나 육성 게임들은 그와는 달리 게임을 하기 전부터 가슴이 뛴다는 사람들을 자주 볼 수 있다. 그만큼 게임의 중독성이나 캐릭터를 성장시켜 나갈 때의 재미가 대단하다는 것을 뜻할 것이다. 처음에는 이 포켓 러브가 미니컴보이용 게임이라고 해서 별 것 아니겠지 하는 마음으로 게임을 시작했다. 평소 프린세스 메이커부터 두근 두근 메모리얼같은 게임들을 자주 플레이해 봤기 때문에 과연 미니컴보이로 어디까지 표현할 수 있을지가 관심거리였다.

역시 4가지의 색상밖에 표현할 수 없는 미니컴보이로 화려한 그래픽을 기대하기는 무리였다. 그러나 포켓 러브는 게임 중 꽤 아름다운 (?) 그래픽을 보여 주는 장면도 있었고 프린세스 메이커나 두근 두근 메모리얼에 견줄 만큼 많은 이벤트와 대사량도 있다. 또한 기존의 게임들과는 다른 독자적인 시스템을 사용한 점은 포켓 러브가 단순한 모방작이 아니라는 것을 보여 준다. 물론 그렇다고 해서 육성이나 연애 시뮬레이션 게임의 틀을 완전히 벗어 난 것은 아니지만 하루의 일과에 2개의 항목을 선택할 수 있다는 점이나 주말에는 오전과 오후로 나눠서 2번의 일을 할 수 있다는 점은 매우 신선했다. 그러나 솔직히 두근 두근 메모리얼이나 노엘, 트루 러브 스토리 같은 게임처럼 캐릭터들의 개성을 잘 살리지는 못했던 것 같다. 캐릭터의 감정 표현도 약간 어설픈 부분이 보였고, 이벤트와의 연결도 부자연스러운 면이 있었기 때문이다.

또 게임 중에는 대사가 음성으로 처리될 수 없기 때문에 지루한 느낌이 들었고 미니컴보이의 해상도가 낮기 때문에 많은 글씨를 일일이 읽다 보면 눈이 피로해 지는 것도 커다란 단점이었다. 아예 글자 폰트를 좀 더 키우는 대신 글자를 스크롤 시키는 등의 방법을 시도했더라면 유저들이 게임을 즐기기에 좀 더 편하지 않았을까?

© 1997 KID

소프트 발매 리스트

同: 국내 동시 발매 게임
N: 새롭게 발매 리스트에 올라온 게임
★: 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'97년 9월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	9/11	열사의 혹성	이토츠상사	6,300엔
	9/11	브레스 오브 파이어3	캡콤	5,800엔
	9/11	스타 와인더	J 윙	4,800엔
	9/11	성각 1092	조병전유타카	5,800엔
	9/18	마이 드림	일본 크리에이트	6,800엔
	9/18	B선상의 앨리스	강담사	6,800엔
	9/18	브레이크 포인트	코나미	4,800엔
	★9/25	프론트미션2	스퀘어	6,800엔
	9/25	파로워즈	코나미	5,800엔
	9/25	라그나큘	SCE	5,800엔
	9/25	택틱스 오거	아트딩크	5,800엔
	9/25	바이오 하자드 -감독 편집판-	캡콤	4,800엔
	9/25	사이킥 포스 퍼즐대전	타이토	5,800엔
	9/하순	천공의 에스카프로네	반다이	6,800엔
	9/하순	호두 미라클	반프레스토	5,800엔
	9/하순	철도왕2	아트라스	5,800엔
	N9/예정	아디다스 파워 사커 인터내셔널'97	SCE	5,800엔
	9/예정	화룡랑	가스토	6,800엔
	9/예정	바람의 노탐	아트딩크	5,700엔
	9/예정	마블 슈퍼 히어로즈	캡콤	5,800엔
	9/예정	장갑기병 보톰즈 외전	타카라	5,800엔
SS	9/11	디자이어	아트라스	5,800엔
	9/11	어설트 리그스	소프트뱅크	5,800엔
	9/11	실루엣 미라쥬	트레저	5,800엔
	9/18	마이 드림	일본 크리에이트	6,800엔
	9/25	데자에몽2	아테나	5,800엔
	9/25	어의견무용(御意見無用)	KSS	5,800엔
	9/25	유신의 폭풍	코에이	6,800엔
	9/25	출동 미니스카 폴리스사다	소프트	4,800엔
	9/25	닌자 자자마루군	자레코	5,800엔
	9/25	신세기 에반게리온 디지털 카드 라이브러리	세가	4,800엔
	9/25	도태랑도중기	허드슨	6,800엔
	★9/25	슈퍼로봇대전F	반프레스토	6,800엔
	9/25	블루 브레이커	휴먼	6,200엔
	9/상순	맥 워리어2	반다이 비주얼	5,800엔
	9/하순	건 프론티어	엑싱	4,800엔
	9/하순	기동전사 Z건담 후편	반다이	6,800엔
	9/예정	아스카 120% 리미티드	강담사	5,800엔
	9/예정	노수령봉	아트라스	5,800엔
	9/예정	소비에트 스트라이크	EAV	5,800엔
	9/예정	스트리트 파이터 콜렉션	캡콤	5,800엔
	9/예정	타임보칸 시리즈 보칸과 일발!	반프레스토	5,800엔
	9/예정	룸 메이트 -교코 인 섬머 베케이션-	데이탐 폴리스타	5,800엔
N64	9/18	실황월드 사커3	코나미	7,500엔
	9/상순	J리그 다이나마이트 사커64	이미지니어	7,500엔

발매돌이 한마디 : 「슈퍼 로봇대전F」와 「프론트미션2」의 대격돌! 연기 끝에 발매되는 F와 생각외로 빨리 나오는 「프론트미션2」. 과연 승자는 누구일까!

'97년 10월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	10/2	대항해시대 외전	코에이	6,800엔
	10/2	10101	선테크 재팬	5,800엔
	10/9	스펙트랄 포스	아이디어 팩토리	5,800엔
	10/9	흑검	시디브로스	5,800엔
	10/16	위저드 하모니2	아크시스템	5,500엔
	10/23	파워돌2	아스키	미 정
	10/23	볼 블레이저	BBS	5,800엔
	10/예정	오버 드라이빙 스카이라인 메모리얼	EAV	5,800엔
	10/예정	문(MOON)	아스키	5,800엔
	10/예정	스트리트 파이터 콜렉션	캡콤	5,800엔
	10/예정	쿠 온 파	T&E	4,800엔
	10/예정	월드 네버랜드 오루루도왕국 이야기	리버힐 소프트	미 정
	10/예정	대운동회	인클리멘트P	5,800엔
	10/예정	프로젝트 가이아레이	상영사	5,800엔
SS	10/2	사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림	SNK	5,800엔
	10/2	캉캉 바니 엑스트라	키드	6,800엔
	10/2	J리그 프로축구 클럽을 만들자!2	세가	5,800엔
	10/2	지벡터	소프트오피스	5,800엔
	10/2	크로스 로맨스	일본물산	6,800엔
	10/9	데드 오어 얼라이브	테크모	5,800엔
	10/16	택티컬 파이터	미디어 링	6,800엔
	10/23	전일본 프로레스링	세가	5,800엔
	10/23	로스트 월드	세가	5,800엔
	10/23	파스텔 뮤즈	소프트 오피스	4,800엔
	10/23	은하영웅전설 플러스	덕간서점	5,800엔
	10/23	선굴활용대전 카오스시드	네버랜드	5,800엔
	10/24	스텝 슬롭 슬라이더즈	팩 인 소프트	5,800엔
	10/30	DJ 워즈	스파이크	5,800엔
	10/30	세가 에이지/컬럼스 아케이드 콜렉션	세가	4,800엔
	10/30	거리(街)	춘소프트	5,800엔
	10/30	레이아 섹션2	미디어 퀘스트	5,800엔
	10/하순	론도 -윤무곡-	아트라스	6,800엔
	10/예정	프린세스 크라운	아트라스	5,800엔
N64	10/24	J리그 일레븐비트 1997	허드슨	6,980엔
	10/예정	소닉 윙즈 어설트	비디오 시스템	9,800엔

발매돌이 한마디 : 「전일본 프로레스링」과 「론도 -윤무곡-」, 「J리그 프로축구 클럽을 만들자!2」. 이번달은 새턴의 압승이 아닐까?

'97년 11월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	11/6	트랜스포트 타이쿤	이토츠상사	5,800엔
	11/13	아더 라이프 아더 드림	코나미	5,800엔
	11/20	핵스 어드벤처	BBS	5,800엔
	11/상순	파랜드 스토리 -4개의 봉인-	TGL	6,800엔
	11/상순	눈(NOON)	마이크로 캐빈	미 정
	11/예정	꿈 가지가지	페자드	5,800엔
	11/예정	그란스트림 전기	SCE	5,800엔
	11/예정	용기전승	KSS	미 정
	11/예정	도라! 도라! 도라!	디즈	6,800엔
	11/예정	크리티컬 블로우	반프레스토	5,800엔
	11/예정	볼디랜드	반프레스토	5,800엔
SS	11/13	사쿠라 대전 증기 라디오쇼	세가	미 정
	11/20	핵스 어드벤처	BPS	5,800엔
	11/하순	눈(NOON)	마이크로캐빈	미 정
	11/예정	데빌 사마나 -소울 해커즈-	아트라스	6,800엔
	11/예정	프린세스 퀘스트	인클리멘트P	5,800엔
	11/예정	팔콤 클래식	팔콤	5,800엔
	11/예정	센치멘탈 그래피티	NEC	미 정
N64	11/예정	카멜레온 트위스트	일본 시스템	미 정

발매돌이 한마디 : 드디어 센치멘탈이 나온다! 그동안 수많은 남정네(?)들의 가슴을 졸여왔던 센치멘탈. 정말 빨리 보고 싶다.

발매미정소프트

	게임명	회사명	가격
PS	전차로 고!	타이토	미 정
	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	미 정
	배틀 얼라이언스	반프레스토	5,800엔
	열기구 게임	아트딩크	5,700엔
	아루남의 날개	라이트 스탭	5,800엔
	사이드 와인더2	아스믹	미 정
	브리건다인	E3스탭	5,800엔
	이이나	이미지니어	미 정
	N 신체험 3D 액션	코나미	미 정
	★바이오 하자드2	캡콤	미 정
	포토제닉	선소프트	미 정
	프론트미션 얼터너티브	스퀘어	미 정
	아인 헨더	스퀘어	미 정
	★패러사이트 이브	스퀘어	미 정
	아크 더 래드 몬스터 게임	SCE	미 정
	로보트론X	소프트뱅크	3,800엔
	장갑기병 보톰즈 외전	타카라	미 정
	중장기병 발켄2	메사이아	5,800엔
	수라의 문	강담사	5,800엔
	투희전승 엔젤 아이즈	테크모	미 정
	트루러브 스토리2	아스키	미 정
	★드래곤 퀘스트7	에닉스	미 정
	화성이야기	아스키	미 정
	트윈비RPG	코나미	미 정
	메탈기어 솔리드	코나미	미 정
	리얼 로보트 전선	반프레스토	6,800엔
	테일즈 오브 데스티니	남코	미 정
	레이맨2	UBI 소프트	미 정
	노엘2	파이오니아LDC	미 정
	디어 프렌드	비주얼 아츠	5,800엔
	총몽	반프레스토	미 정
	환상수호전2	코나미	미 정
	던전 앤 드래곤즈	캡콤	미 정
	★두근두근 메모리얼2	코나미	미 정
	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2	코나미	미 정
	바람의 크로니아	남코	미 정
	★철권3	남코	미 정
SS	마리아	아크세라	6,800엔
	N 루팡 3세-피라미드의 현자	어스믹	미 정
	파랜드 사가	TGL	6,800엔
	속공생도회	반프레스토	5,800엔
	악마전서2	아트라스	미 정
	GT24	자레코	미 정
	졸업S	NEC 인터채널	6,800엔
	졸업3	소학관	미 정
	N 프로 야구팀도 만들자!	세가	미 정
	프렌즈-청춘의 빛-	NEC 인터채널	미 정
	거리(街)	춘 소프트	5,800엔

	게임명	회사명	가격
SS	구극 타이거2 플러스	나그자트	5,800엔
	I MISS YOU	컴파일	1,980엔
	프라이멀 레이지	소프트뱅크	3,800엔
	데드 오어 얼라이브	테크모	5,800엔
	베이직 포 세가 새턴 -케이블 접속 타입-	덕간서점	미 정
	베이직 포 세가 새턴 -스탠드 어론 타입-	덕간서점	미 정
	아젤 -팬저 드래군RPG-	세가	미 정
	영웅지원	마이크로캐빈	6,800엔
	핫스텝 아이돌	미디어엔터테인먼트	6,800엔
	세가 투어링카 챔피온쉽	세가	미 정
	팅클스타스 플라이츠	ADK	미 정
	일곱 바람의 섬 이야기	에닉스	미 정
	X맨 VS 스트리트 파이터	캡콤	미 정
	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2	코나미	미 정
	솔로 크라이시스	퀸테트	미 정
	포토제닉	선소프트	미 정
	컬드셉트	세가	미 정
	레이아 섹션2	미디어퀘스트	미 정
	디스크 스테이션 새턴	컴파일	1,980엔
	마도이야기	컴파일	5,800엔
	이미지 파이터&엑스 멀티플라이	엑싱	4,800엔
	에드워드 랜디	엑싱	4,800엔
	마블 슈퍼 히어로즈 VS 스트리트 파이터	캡콤	미 정
	올스타 베이스볼	어클레임 저팬	미 정
	킬링타임	어클레임저팬	미 정
	택틱스 포뮬라 원	세가	미 정
	걸리티 기어	아크시스템웍스	5,800엔
	모델탤런트 프로덕션	다이키	미 정
	위저드 하모니2	아크시스템	4,900엔
	가디안 포스	석세스	미 정
	코튼2	석세스	미 정
	바로크	스팅	미 정
	은하 아가씨전설 유나3	허드슨	미 정
	X2	캡콤	미 정
	마법학원 루나	각천서점	6,800엔
	오프로드	소프트뱅크	3,800엔
	크레이지 이반	소프트뱅크	5,800엔
	소닉 더 파이터즈	세가	미 정
	레퀴엠	세가	미 정
	★버철 파이터3	세가	미 정
	드래곤 나이트4	NEC	미 정
	드래곤 나이트	엘프	미 정
	실황 파워풀 프로야구 '97	코나미	미 정
	환상수호전	코나미	미 정
	나이스 샷	어클레임 저팬	5,800엔
	에어 커맨더	반프레스토	5,800엔
	★그랜디아	게임아츠	미 정

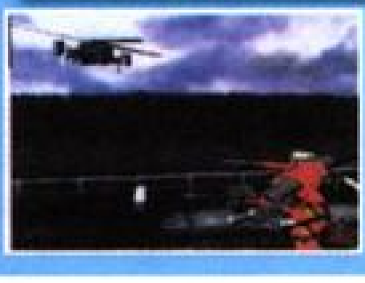
	게임명	회사명	가격
SS	루나 이터널 블루	게임아츠	미 정
	김전일 소년의 사건수첩	허드슨	미 정
	악마성 드라큘라X	코나미	미 정
	하트 오브 다크니스	세가	미 정
	★바이오 하자드2	캡콤	미 정
	레이맨2	UBI소프트	미 정
	★건 그리폰2	게임아츠	미 정
	소닉R	세가	미 정
	와쿠와쿠 뿌요뿌요 던전	컴파일	미 정
	뱀파이어 세이버	캡콤	미 정
	월드 사커 RPG	에닉스	미 정
	★ 사쿠라 대전2	세가	미 정
N64	캐버리 배틀3000	일본 시스템 서플라이	9,800엔
	N 패미스타64	남코	미 정
	핵센	게임뱅크	9,800엔
	미션 임파서블	팩 인 소프트	미 정
	초시공요새 마크로스 어나더 디멘션	토미	9,800엔
	마법성기 엘테일	이미지니어	9,980엔
	리즌	이미지니어	미 정
	3D 격투	이미지니어	미 정
	심시티 2000	이미지니어	미 정
	듀얼 히어로즈	허드슨	미 정
	★ 슈퍼 로보트 스피리츠	반프레스토	미 정
	보디 하베스터	닌텐도	9,800엔
	카비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
	바기부기	닌텐도	9,800엔
	클라이머	닌텐도	9,800엔
	골프	닌텐도	9,800엔
	F-ZERO 64	닌텐도	9,800엔
	요시 아일랜드64	닌텐도	9,800엔
	테트리스 파이어	닌텐도	9,800엔
	Cu-On-Pa	T&E소프트	미 정
	김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
	봄버맨64	허드슨	미 정
	실황 골프 토너먼트 '97	코나미	미 정
	휴먼 그랑프리	휴먼	미 정
	★젤다의 전설64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
	젤다의 전설64 (백업 카트리지)	닌텐도	미 정
	마더3	닌텐도	미 정
	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	미 정
	에어로 게이지	아스키	미 정
	마리오 페인트64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
	포켓 몬스터64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
	슈퍼 마리오RPG64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
	울트라 동키콩 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
NEOGEO	더 킹 오브 파이터즈' 97	SNK	미 정
NEOGEO CD	더 킹 오브 파이터즈' 97	SNK	미 정

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS 브레스 오브 파이어3



PS 프론트 미션2



PS 어의견무용(御意見無用)



SS 슈퍼 로보트대전 F



N64 실황월드 사커3



쿄와 이오리가 등장하는 코믹

The King of Fighters '97 만화 시나리오 공모전

월간 게임챔프는 최근 날로 인기를 모으고 있는 SNK의 격투 게임 시리즈 최신작 「더 킹 오브 파이터즈 '97」의 캐릭터를 이용한 만화 시나리오를 공모합니다. 독자 여러분들도 잘 알고 계시겠지만 킹오파는 캐릭터성이 높은 게임 중 하나입니다. 이 다양한 캐릭터를 이용한다면 재미있는 시나리오가 무수히 쏟아져 나올 것 같습니다. 이를 반증하는 것이 얼마전 발매되어 현재까지도 인기를 누리고 있는 사무라이 스피리츠 무사도열전이라고 할 수 있습니다. 킹오파의 쿠사나기와 이오리가 주인공이 되어 판타지 세계를 여행하는 스토리라든지, 학교를 배경으로 벌어지는 김갑환과 료 사카자키의 세력 다툼, 아니면 메이저리그 최고의 투수가 된 시이 켄수의 맹활약 등 무궁무진한 시나리오가 나올 수 있을 것입니다. 반드시 이런 설정이 아니라도 자신이 킹오파를 즐기면서 평소에 생각해 오던 전혀 색다른 시나리오도 괜찮습니다.

* 이번 만화 시나리오 공모전에 응모한 독자 여러분의 작품은 챔프의 자체 심사 과정을 거쳐 2회로 나누어 연재 만화로 게재할 예정입니다.



◇ 원고 분량 : A4용지로 6장 분량
◇ 마 감 일 : 1997년 9월 23일(당일 도착분에 한함)
◇ 상 품 : 1등(1명) - 킹 오브 파이터즈 시리즈 공략 비디오
2등(2명) - 킹 오브 파이터즈 시리즈 최신 음악CD
◇ 혜 택 : 응모작 중 1등 작품은 2회에 걸쳐 챔프에 연재 예정
◇ 보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
월간 게임챔프 킹오파 '97 만화 시나리오 공모전
담당자 앞

■원고 작성 방식

① 초반부에 제목과 전반적인 스토리를 쓴다.
② 등장 캐릭터의 수와 프로필을 반드시 쓴다.
(가공의 인물도 가능)
③ 캐릭터 이름 뒤에 대사를 넣는다.
(예 - 김갑환 : 나도 챔프가 좋아! 등)
④ 캐릭터 대사 중간중간에 당시 배경 설정이나 행동 설정을 설명한다. (예 - 최번개가 황당한 표정을 지으며... 등)
⑤ 대사 중 포인트를 줘야할 부분을 표시한다.
(예 - 마이가 소리지르는 부분을 강조... 등)
⑥ 엔딩 부분을 확실하게 마무리한다.
(스토리가 애매하게 끝나지 않도록)



독자들을 위한 코너

파워클럽

게임챔프 본지와 게임파워가 하나로 합쳐졌습니다. 어떤가요, 독자 여러분은? 책이 두터워져 더욱 좋아하는 독자도 있을 것이고 싫어하는 독자도 있으리라 생각합니다. 게임챔프가 이렇게 변화를 보인 데는 여러가지 이유가 있겠지만 더욱 신선한 아이디어로 여러분들의 성원에 보답할 수 있도록 하기 위함입니다.
독자 엽서를 통해 게임파워가 좋아졌다는 말을 많이 접합니다. 하지만 아직 부족한 면이 많다고 봅니다. 성원에 감사드립니다.

To 게임파워

- 게임 에디터에 필요한 프로그램 설명을 해주세요. 그리고 '포가튼 사가' 공략두요.
- 에뮬레이터 기사가 상당히 도움이 됩니다. 겜보이, 패미콤 등 에뮬레이터에 대한 더욱 자세한 내용과 그 게임에 대한 공략도 부탁드립니다.
- 현재 PC로 나오고 있는 명작 RPG에 대해 알려주세요. 독자코너도 새로 생기고 정말 마음에 듭니다. 특히 에반게리온 공략이 좋았어요. 게임강좌도 좋군요. 더욱 더 재미있게 만들어 주세요.
- 플레이 스테이션, 새턴 등 비디오 게임기 이식작을 많이 실어 주세요. 챔프 부록인 만큼.
- 게임파워가 재미있어져서 이제부터 본지보다 먼저 보게 됩니다. 역시 이렇게 되기까지 많은 노력이 있었을 것입니다. 그동안 고생 많으셨죠? 하지만 더욱 더 노력해 주세요. 게임파워 힘내요.
- PC 챔프만큼이나 게임파워도 대단하군요. 앞으로도 열심히 하시고요, PC 게임 전문지 PC 챔프에 뒤지지 않는 게임파워가 되었으면 합니다.
- 아직 PC는 없지만 나중을 위해서 흥미 있게 봅니다. 공략 감사합니다.
- 집중 공략이 중점이 되는 게임파워가 되시길 부탁드리고 고전 게임도 집중 분석해 주세요.
- 보기에도 편하고 산뜻하다. 이대로 꾸준히 밀고 나갔으면 좋겠다.
- 꾸준히 게임챔프를 보다가 다른 잡지를 보고 있었습니다. 그러다 1년만에 게임챔프를 사 보게 되었는데 감회가 매우 남다릅니다. 앞으로 더 좋은 잡지가 되기를 바랍니다. 독자가 참여할 코너를 좀 더 늘려 주세요.
- 예를 들어 독자 보충 공략이나 PC문제를 문의할 수 있는 코너 등. 내용이 달마다 좋아지고 있어서 공략이 쉽고 이해하기 쉬워요.
- 부록이 많아지면 좋겠다. 공략 기사가 부족한 거 같다. 좀 더 열심히. 컴퓨터 게임 유저로서 게임 산업이 발달하는 걸 보고 있는 것이 가슴 아파요(저의 기종은 486. 되는 게임이 없다).
- 한글화되는 게임은 꼭 표시해 주시고 사진도 듬뿍 첨가 해주시기 바랍니다.
- 신세기 에반게리온은 PC가 없는 나도 부담 없이 읽을 수 있었다. 스토리 중심의 공략이 좋았다.



이광희 독자 그림

From 게임파워

안녕하세요. 게임파워 담당자입니다. 우선 게임파워에 관심을 보여준 분이 많아 상당히 기분이 좋으네요. 특히 이번달에는 에반겔리온 공략 기사와 에뮬레이터 기사가 좋다는 내용이 많았습니다. 때문에 이 번호에서 에반겔리온 특집 기사를 마련했고 에뮬레이터 또한 다룰 부분이 많아 다음 달부터 에뮬레이터 코너를 신설, 게임 공략까지 해드릴 생각입니다. 포가튼 사가는 다음달에 공략됩니다. 게임기 이식작의 소개는 당연히 게임파워의 편집방향과 일치하기 때문에 계속 소개해드릴 생각입니다. 독자 코너도 좀 더 여러분들의 의견이 수렴될 수 있도록 재미있게 꾸미겠습니다. 매번 나오는 지적이지만 공략 부분에 있어서도 많은 신경을 쓰고 있고 더욱 알찬 공략이 되도록 노력하겠습니다.

Q & A

Q 안녕하세요. Q&A 담당자님? 두근두근 메모리얼 PC용 한국 발매일은 언제 인가요(일본 판). 그리고 두근두근 메모리얼의 영문판이나 한글판 발매 예정은 없는 건 가요? 그럼 답신 기다리겠습니다.

A 두근두근 메모리얼의 일본 판이 한국에서 유통된다면 지금 상황에서는 불법이겠지요. '도키메키 메모리얼'은 지금 국내의 한 업체에서 일본 코나미와 계약을 한 상태입니다. 그러나 아직 업체명을 밝힐 단계는 아니고요(판권 경쟁 때문에). 이 업체에서 하게 된다면 당연히 한글화를 해서 나오겠죠? 일본에서는 9월 11일 발매인데 한국에 동시 발매가 될지 안될는지는 아직 밝혀지지 않았습니다.

10월호 퀴즈



지난 달 앙케트에서 가장 인기가 있었던 코너는 '에반겔리온' 분석이었다는 사실은 게임파워 독자라면 이미 눈치채고 있었을 겁니다. 그만큼 에반겔리온의 인기는 엄청납니다. 그럼 에반겔리온에 대해서 알아볼까요. 신지의 아버지가 겐도우라는 사실은 누구나 잘 알고 있겠죠? 그러나 두 사람은 왠지 안 친한 것 같네요. 이 두 사람을 잇는 하나의 인물, '레이'는 신지의 어머니의 유전인자를 복제한 클론(복제 인간)이라고 합니다. 그러면 과연 신지 어머니의 이름은 무엇일까요? 언제나 그렇듯이 정답은 게임파워 안에 있습니다.

파워 상품타기

파워 상품타기에서는 현재 국내에 유통되는 게임들 중에서 게임 업체들의 협찬을 받아 여러분들에게 제공됩니다. 상품으로 제공되는 게임에는 매뉴얼과 케이스가 없을 경우도 있으니 착오 없으시길 바랍니다. 물론 게임은 정품만을 드립니다. 상품은 아래 제품들 중에서 드리게 되며 앞으로 더 늘려 갈 예정입니다. 정답을 보내실 때는 아래의 주소로 엽서나 통신을 이용한 메일, 팩스로 보내 주시면 됩니다. 보내실 때는 반드시 상품을 받을 수 있는 주소를 기재하시기 바랍니다.

9월호 당첨자

이번에는 조금 색다르게 꾸며 보았습니다. 지난 달 퀴즈의 정답과 함께 자신의 게임에 얽힌 사연도 함께 보내 달라는 기사가 나간 이후 재미있는 글들이 많이 도착했습니다. 엽서로, 팩스로, 통신을 통해 도착한 여러분의 글을 실었습니다. 채택된 분께는 PC게임정품을 드리도록 하겠습니다.

타마고치 아류작은 싫다!

타마고치 아류작은 싫다!
난, 타마고치가 싫다. 특히 아류작들은 더더욱 그렇다. 타마고치는 시간을 파먹는다. 하지만 (리틀 러버스)는 이~잉~하고 싶다. 난 미소녀 게임이 좋다.

형일이 시리즈 1탄



우리의 친구 형일이는 커피숍엘 갔다. 오렌지 주스를 시켰는데 가격은 2600원이었다. 그래서 다 마시고 난 뒤 계산을 하는데 100원 자리를 공중에 뿌리면서 "2600원이다~!!"하는 것이었다. 주인 아저씨는 화가 났지만 '손님은 왕'이기 때문에 참았다. 그러나, 짓궂은 형일이는 다음 날도 또 다음 날도 마찬가지로 똑같은 행동을 하고 도망갔다. 참다 못한 아저씨는 속으로 '한번만 더 그러면 가만 두지 않겠다'라고 다짐을 했는데 다음 날 형일이가 또 와서 오렌지 주스를 시켰다.
커피숍은 매우 긴장된 분위기…. 아저씬 주먹을 불끈 쥐고 형일이의 계산을 기다리고 있었다. 마침내 계산을 하려는 형일이… 그런데 웬일인가, 5000원 자리를 내는 것이 아닌가? 아저씬 놀랍기도 했지만 이 기회에 복수할 결심을 하고 거스름 돈 2400원을 공중에 뿌리면서 환희에 찬 목소리로 "2400원이다~!!" 하고 외쳤다. 그러나 그 환희도 잠시…. 형일이는 주머니에서 200원을 꺼내더니 바닥에 흩어진 100원 짜리 위에 던지면서 말했다. "아저씨 한 잔 더 주세요…"

토끼와 당근

안녕하세요. 저는 이 무더운 여름을 이 썰렁한 이야기로 얼려 드리겠습니다. 저도 들은 거니까 너무 욕하지 마세요.
어느날 토끼가 구멍가게 슈퍼에 찾아와서 "아저씨 당근 있어요?" 아저씨: "없다"
그 다음 날 "아저씨 당근 있어요?" 아저씨: "없다"
그 다음 날 "아저씨 당근 있어요?" 아저씨: "없다"
그 다음 날 "아저씨 당근 있어요?" 아저씨: "없다니까!!"
그 다음 날 "아저씨 당근 있어요?" 아저씨: "없어. 너 내일 오면 죽여버릴테다"
그러자 토끼는…… Q) 토끼는 그 다음 날 어떻게 됐을까요?
정답: "토끼는 안 왔어!!"



침흘리는 버릇



전 게임을 하다가 흥분을 하면 '침을 흘리는' 버릇이 있습니다(더럽다~헤). 어느날 제가 제 친구 집에서 플스용 '토발 2'를 즐기고 있는데 친구 형이 학교에서 돌아와서는 제게 '토발 2'의 대전을 신청한 것입니다. 그런데 그 형은 정말 사람을 흥분시키는 데는 뭔가 있어요.
다행히도 그 날은 수련을 많이 쌓아 놓았기 때문에 첫판을 가볍게 이겨 버렸죠. 그런데 둘째 판부터 그 형은 줄곧 나를 이기더니 "너 같은 삼류랑은 게임 못하겠다"며 저를 약올리는 것이었습니다. 저는 순간 흥분을 해서 침을 흘려 버리고 말았습니다. 그러자 제 친구는 절 보며 막 웃는 것이었습니다. 그러자 제 친구의 할머니도 "에이 똥꼬 쨀놈(?)"이라고 절 약올렸습니다. 전 이날 욕을 바가지로 얻어 먹어 버렸죠. 이날 이후 전 절대 침 안 흘리기로 결심을 했습니다.

자유를 버리고 게임을 위해…

지는 마 게임 때문에 미국에서 한국에 온 놈입니다. 6학년 때 형과 같이 미국에 갔죠(유학). 그런데 저는 말이 안 통하니까 답답해서 죽을 지경이었죠. 그래서 한국에 가려고 울기까지 했는데 그 다음날 친구들을 새겼죠(한글로 이름 써 주고). 그래서 다시 안 갈려고 그러니까(청개구리 심뽀) 부모님이 한국에 같이 가기로 한(말이 잘 안 나와서) 거예요. 저는 떼를 썼죠. 안 간다고…. 그런데 제가 부모님의 유혹에 넘어가 한국에 오게 된 거예요(플스 하나 믿고…). 그때 비행기 안에서 얼마나 후회가 가는지…. 참말로 자유를 두고 게임에 미쳐서 한국에 온 불쌍한 아이입니다. 꼭 당첨해 주세요. 예쁜 챔프님들….

9월호정답

리틀 러버스

9월호 퀴즈는 3명의 고등학생 미소녀를 '타마고치 PC'와 같이 PC의 모니터 안에서 키우는 실시간 육성 시뮬레이션의 제목을 맞추는 문제였습니다. 의외로 쉬웠던 모양입니다. 2명(꽤도난마)을 빼 놓고는 대부분 정답을 맞춰 주셨더군요. 정답은 '리틀 러버스'입니다. 올 겨울쯤에 통큰을 통해 출시될 예정이죠. 상품 수령은 서울에 거주하시는 분은 저희 게임챔프로 연락 후 방문하여 찾아가시고 지방에 계신 분은 저희가 부쳐 드리도록 하겠습니다.

보내실 곳

주 소: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
우) 168-052 게임파워 담당자 앞
E 메일: 천리안/하이텔 ID - champg,
나우콤 ID - 네모네모
팩 스: (02) 3142-6820
마 감 일: 매달 25일까지. 도착 분에 한함

독자그림마당

이 코너에는 여러분들이 보내 주는 그림으로 구성됩니다. 자신이 플레이해 보거나 광고 등에서 본 멋있는 그림을 보내 주시면 됩니다. 손으로 그려도 되고 PC의 그래픽 프로그램을 사용해도 됩니다. 내용이나 형태의 제한은 전혀 없습니다. 이번에는 장원과 준장원 두 명밖에 뽑지 않았습니다(게임파워 그림 수준 향상을 위하야…?). 돌 날아오는 소리가 들리는 군요([피하자]는 다저스팀 포수). 당첨된 2분께는 PC 게임 정품을 선물로 드립니다. 그리고 광창주님은 그림을 2장 보내 주셨는데 한 장은 도저히 직접 그린 것 같지가 않더군요(사실과 틀리다면 다음에 실어 드리지요). 그리고 한 장은 색칠을 했으면 좋겠더군요.

장원



초록동자! 축하드립니다. 지난달에 비해서 그림이 버전 업 되었군요. 윙크하는 사유리의 눈이 많이 충혈되었네요. 밤새도록 뭘 했기에…?

준장원



팩스로 그림을 보내 주셨는데 색칠은 하지 않았지만 아주 깔끔하군요. 챔프 타입의 그림을 닮았네요. 뭔가 그림(만화)의 멋이 어떤 것인 줄 아는 분인 것 같아 뽑았습니다.

신 제 품 소 개

멀티쉐어 백화점

비주얼 C++ 제대로 활용하기

'비주얼 C++ 제대로 활용하기'는 윈도 95환경과 C++ 5.0이라는 언어를 가르치기 위한 목적으로 사용자 입장이 아닌 프로그래머의 시각으로 설명했다. 뿐만 아니라 WIN32 API와 MFC 등에 대한 내용도 많은 부분을 차지하고 있다.

이 책은 윈도 프로그래밍을 시작하려는 사람들을 위한 지침서다. 예제를 통해 따라해 보기 식의 구성으로 설명이 진행되기 때문에 초보자도 쉽게 이해할 수 있도록 했고 다양한 참고자료와 팁을 이용, 독자들의 궁금증을 해소하려고 노력했다. 또한 자동으로 응용 프로그램 기본 코드를 생성해 주는 AppWizard 등의 사용 방법에 대해서도 쉽게 풀이하고 있다.



부록으로 제공되는 CD에는 본지에서 설명한 여러 예제 파일과 비주얼 C++로 만들어 보는 MP3 Player의 소스 및 실행 파일 등을 포함하고 있다.

문의 : (주)사이언스북스 (02) 515-2000

도전! 시뮬레이션 게임

천리안 시뮬레이션 동호회가 추천하는 베스트 게임 45선을 모아 집중 분석한 시뮬레이션 게임 분석집이다. 인터넷과 통신에서 다운로드 된 최신 인기 게임을 모아 CD로 제공되며 시뮬레이션 게임의 시작에서 고도의 전략 활용까지 게임을 리드하는 방법을 제시하고 있다.

이 책에서는 전략, 전술, 조정 등의 시뮬레이션 게임 중 인기있는 게임만을 엄선하여 분석하고 데모 버전을 제공한다. 국내 최다 판매로 기록되었던 '심시티 2000', 대학간의 대결전까지 펼쳐졌다던 '캐피탈리즘', 실제 비행 연습용으로 사용된다는 '플라이트 시뮬레이터', 가장 대표적인 시뮬레이션 게임이며 역사 교육의 효과도 있는 '삼국지' 등 한번쯤 이름을 들어보았을 시뮬레이션 게임들이 총 망라되었다.



문의 : 대청정보시스템(주) (02) 3672-8300

홈페이지 쉽게 만들기

인터넷이 보편화된 지금 자신만의 홈페이지를 제작하는 것도 이젠 그렇게 어려운 일만은 아니다. 우선 홈페이지를 만들기 위해서는 HTML이라는 언어가 필요하다. HTML이란 웹페이지의 내용을 나타내는 데 사용되는 언어로 문자, 영상, 음성 등의 정보를 쉽게 볼 수 있도록 각각의 파일과 연결을 시켜 주는 하이퍼 텍스트의 역할을 수행한다.



이 책은 초보자에 초점을 맞추어 윈도95에서 인터넷에 접속하는 방법부터 시작하여 홈페이지 제작의 기본이라 할 수 있는 HTML 문법을 알기 쉽게 설명하였으며, 홈페이지를 만드는데 필요한 다양한 도구들의 활용, 인터넷 웹 서브 구축까지 다루었다.

부록 CD-ROM에는 홈페이지 제작에 필요한 각종 프로그램, 인터넷 익스플로러 3.02, NETTERM 4.04, 플러그인, 예제 소스 파일, Web Site, MAP 등이 수록되어 있다.

문의 : (주)나경문화 (02) 3273-0121

넷스케이프 커뮤니케이터 4.0 제대로 활용하기

'넷스케이프 커뮤니케이터'는 '넷스케이프'의 계속적인 기술 개발을 통해 웹 브라우저 이외에 다양한 기능을 통합한 네 번째 버전이다.

'넷스케이프 커뮤니케이터 4.0 제대로 활용하기'는 웹 브라우저 역할을 하는 네비게이터 외에도 넷스케이프 커뮤니케이터가 새롭게 채용한 매신저, 콜래브러, 컴포저, 컨퍼런스에 대한 상세한 설명과 사용법을 담고 있으며 이들을 이용하여 인터넷에서 원하는 일을 할 수 있도록 안내하고 있다.



이 책은 각 기능들과 메뉴에 대한 설명에 그치지 않고 활용 방안에 대해서도 충실하게 설명하고 있다. 그리고 넷캐스트나 어드레스 북, 메일 Notification, 각종 플러그인 프로그램 등과 같은 부가적인 프로그램들에 대해서도 자세히 설명함으로써 넷스케이프를 이용한 인터넷 활용과 관련된 항목을 대부분 다 다루고 있다.

문의 : 베스트북 (02) 3273-0121

도스 게임 이상 없다

도스용 게임을 윈도에서 잘 돌아가게 하는 방법은 없을까? 손쉽게 설치하는 방법은 없을까? '도스 게임 이상 없다'는 도스용 게임을 아무리 많이 가지고 있어도 윈도 95에서의 충돌 문제 때문에 이 게임들을 외면하고 있는 유저들을 위한 책이다.

이 책에는 도스용 게임을 윈도 95에서 실행 가능하게 하는 다양한 노하우가 공개되어 있다. 또한 도스용 게임의 다양한 설정법과 에러 유형별 문제 해결법이 소개되어 있다. 그리고 게임을 하기 위해서는 필수적으로 알아야 할 CD-ROM과 사운드 카드, 조이스틱 등의 하드웨어의 설정에 대한 자세한 설명도 빠트리지 않고 있다. 4장의 CD-ROM 안에는 80여 개의 쉐어웨어 게임과 정품 게임 '고스톱97'이 제공된다. 그리고 국내 PC통신과 인터넷 게임관련 동호회 등 게임에 관한 전반적인 내용을 다루고 있으며 여기에는 실제 게임 제작자가 저작하여 확실한 테스트를 거쳤다.



문의 : (주)홍익미디어 CNC (02) 3273-6623

더 다양한 인터넷 정보검색 방법

인터넷에는 많은 검색 사이트들이 존재하며 몇몇 국산 사이트들도 어깨를 나란히 하고 있다. 그러나 각 검색 사이트들의 특성이 다르고 확보하고 있는 자료의 양이나 특성들도 다르다. 따라서 다양한 검색 사이트들의 특성과 사용법을 익혀 두는 것이 매우 필요하게 되었다.

'더 다양한 인터넷 정보검색 비법'에서는 세계적으로 많이 사용되는 검색 사이트들과 국내 검색 사이트들을 총망라하여 심층적으로 분석하였다. 각 검색 사이트들의 특성, 사용법, 특히 검색 연산자의 사용법을 철저하게 분석하여 소개했으며, 또 정보검색에서 시간과 노력을 줄일 수 있도록 해주는 여러가지 노하우들을 소개하여 독자들이 빠른 시간 내에 정보를 획득하는 데 필요한 지식들을 총망라했다. 그리고 다양한 뉴스 그룹, 메일링 리스트, 검색 로봇 등에 대한 설명과 함께 부록으로 제공되는 CD에는 여러가지 검색 소프트웨어와 검색 로봇 엔진이 들어 있다.



문의 : 베스트북 (02) 3273-0121

에디의 환상여행

원제가 'ROCK-A-DOODLE'인 '에디의 환상여행'은 지난 8월 9일 허리우드와 서울교육문화회관에서 개봉되었던 만화영화로 9월 9일 비디오로 출시된다. 이 영화는 실제 연기와 애니메이션을 교묘히 결합한 작품으로 실제와 같은 효과를 내기 위해 막대한 투자를 했는데 실제 연기에 투입된 인원만 해도 100명이 넘을 정도.

또한 음악적인 요소가 상당히 많이 들어가 있는데 영화의 주인공인 '샨티클리어'의 모델은 다름 아닌 록의 황제, '엘비스 프레슬리'로 영웅적이면서도 상처받기 쉬운 인간적인 모습의 캐릭터로 디자인되었다. 또한 영화 속에 등장하는 노래들도 모두 쟁쟁한 음악 스타들에 의해 제작됐다.

샨티클리어는 초오서의 '켄터베리'에 나오는, 노래 소리로 해를 뜨게 하는 것이 일인 수탉이다. 이야기는 이 수탉이 갑자기 목소리를 잃어 버리게 된다면 하는 가정에서 출발하고 있다. **문의 : (주)새롬 엔터테인먼트 (02) 518-3373**



마이클 잭슨 한국 공연실황

'마이클 잭슨 한국 공연 실황'은 1996년 10월 11일 마이클 잭슨의 역사적인 공연인 '히스토리 월드 투어'인 한국 공연실황을 녹화한 비디오다. 많은 우여곡절 끝에 치르게 된 마이클 잭슨의 한국 첫 공연은 88 올림픽이 열렸던 올림픽 주 경기장에서 성대하게 그 막을 올렸다. 거대한 세트와 장비들로 공연장의 분위기를 압도하였고, 각계각층의 인사들과 국내의 많은 연예인들 또한 마이클 잭슨의 공연장에 보여 그의 명성을 다시 한번 느끼게 했다.



마이클 잭슨의 '96 History World Tour 공연은 일반적인 공연과는 차원이 다르다. 이 공연을 위해 자체 대형 프로덕션이 발주되어 약 20여 개의 공연 관련 팀과 함께 운영되었다. 이번 공연은 Tom Phillip에 의해 창안되었으며 마이클과 감독 겸 안무 담당인 Kenny Morey에 의해 다듬어 졌다.

문의 : (주)새롬 엔터테인먼트 (02) 518-3373

발매리스트

이 발매 리스트는 각 게임업체들의 출시 계획을 토대로 작성된 것입니다.
그러므로 각 업체의 사정에 따라서 발매일이 달라질 수도 있으니 유의하시기 바랍니다.

독자 기대 순위 체크

순위	타이틀
1위	파이널 판타지 7
2위	에반겔리온 강철 걸프랜드
3위	포가튼 사가
4위	두근두근 메모리얼
5위	버철 파이터 2
6위	툼 레이더 2
7위	프린세스 메이커 3
8위	삼국지 천명
9위	스타 크래프트
10위	파이널 판타지 5

독자 여러분들이 보내주신 애독자 엽서를 토대로 만들어진 기대 순위에 대해서 언급하겠습니다.
이번달에도 어김없이 파이널 판타지 7이 1위를 차지했군요. 아직 확실한 출시 시기가 발표되지 않았지만 내년초에 출시될 것이라고 보는 편이 좋을 것 같네요. 에반겔리온 강철 걸프렌드는 역시 만화 영화의 폭발적인 인기에 힘입어 2위를 차지했습니다. 3위를 차지한 포가튼 사가는 정말 언제 나올 지 기약할 수가 없군요. 일본 현지에서 8월29일에 발매되기 시작한 버철 파이터 2는 국내에는 한글 음성화 작업 때문에 11월이후에 출시될 것이라고 합니다. 7위를 차지한 프린세스 메이커 3 역시 11월이후에나 출시될 것으로 보입니다. 그리고 게이머들이 그토록 오랫동안 기다려온 블리자드의 전략 시뮬레이션 게임인 스타 크래프트가 미국에서 10월경에 출시되는데 국내에도 거의 동시에 출시될 것으로 보입니다. 마지막으로 10위를 차지한 파이널 판타지 5는 11월경에 출시될 예정인데 후속작인 파이널 판타지 6는 안타깝게도 PC용으로 출시되지 않습니다.

국산 게임

9월

게임명	장르	제작사	유통사
카르마	롤플레잉	드래곤플라이	SKC
북명	롤플레잉	FE	웅진미디어
도굴여행	액션	FE	웅진미디어
맨 & 우먼 : 부킹맨	연애 시뮬레이션	FE	웅진미디어
여인천사록	전략 시뮬레이션	에스티 엔터테인먼트	에스티 엔터테인먼트
일렉트로닉 퍼플	액션	바이트쇼크	미정
갓챠	액션	트윔	데이콤
폭스레인저 3	슈팅 액션	소프트 액션	CD파이
인디케이트	액션	시앤아트	미정
제 3지구의 카인	롤플레잉	막고야	미정
보스	전략 시뮬레이션	트리거소프트	미정
두지와 뿌꾸	액션	소프트라이	에스티 엔터테인먼트
포가튼 사가	롤플레잉	판타그램	하이콤
비숍SD	액션	인포미디어	인포미디어
메탈 블러드	액션	연합전자미디어	미정

10월

게임명	장르	제작사	유통사
삼국지천명	전략 시뮬레이션	동서게임채널	동서게임채널
드로이얀	롤플레잉	KRG 소프트	에스티 엔터테인먼트
오토마톤	액션	이포인트	미정
판도라의 항해 이야기	롤플레잉	제미시스템	미정

11월

게임명	장르	제작사	유통사
타이거	액션	한겨레정보통신	한겨레정보통신
에스퍼	롤플레잉	한겨레정보통신	한겨레정보통신
마탑도시	전략 시뮬레이션	오렌지소프트	오렌지소프트
바둑	바둑	한겨레정보통신	한겨레정보통신
천하통일	전략 시뮬레이션	시앤아트	미정

12월

게임명	장르	제작사	유통사
판타랏사	전략 시뮬레이션	소프트맥스	미정
포졸 우기지	액션	크레아21	미정
크리스탈 플리트	롤플레잉	크레아21	미정
아세보의 천의 얼굴	롤플레잉	밀레니엄	미정
여화 2	액션	FE	웅진미디어
블랙윈도우	액션	타프	미정

겨울

게임명	장르	제작사	유통사
하르모니아	롤플레잉	막고야	미정
라이온 킹(가)	액션	진영 테크놀러지	미정
마법의 향수 2	롤플레잉	IKGN	미정
브리트라	롤플레잉	FE	미정
시티 버스터	슈팅 액션	밉스소프트	미정
영혼기병 라젠카	롤플레잉	패밀리프로덕션	현대정보기술
하르모니아전기	롤플레잉	막고야	미정
황당무계	슈팅 액션	막고야	미정
토네이도	롤플레잉	임프레소	미정

98년

게임명	장르	제작사	유통사
클라야(어담2)	전략 시뮬레이션	성진멀티미디어	미정
남벌 2	전략 시뮬레이션	성진멀티미디어	미정
듀레스	전략 시뮬레이션	타프	미정
엘름	액션	CAG 스튜디오	미정
아리	시뮬레이션	하얀 마을	미정
퇴마전설	롤플레잉	트리거소프트	미정
더 로드 오브 제넬리스트	육성 시뮬레이션	AD 소프트	미정
서풍광시곡	롤플레잉	소프트맥스	미정
프라이오스	롤플레잉	젠콤	미정
파이널 오딧세이아	전략 시뮬레이션	조이맥스	미정
스타리전드	롤플레잉	패밀리 프로덕션	미정
운명의 길 2	롤플레잉	드래곤플라이	미정7월

해외 게임

9월

게임명	장르	제작사	유통사
발디스	전략 시뮬레이션	파나소닉 인터랙티브	한겨레정보통신
미트 퍼펫	액션	크로노스	한겨레정보통신
컨스트럭터	전략 시뮬레이션	시스템 3	삼성영상사업단
톤 리벨리온	전략 시뮬레이션	로직 팩토리	삼성영상사업단
파랜드 스토리 3	롤플레잉	TGL	삼성영상사업단
패럿 더 게임링 베틀필러	전략 시뮬레이션	어클레임	삼성영상사업단
로도스도 전기	롤플레잉	팔콤	삼성전자
다크레인	전략 시뮬레이션	액티비전	LG소프트
백발 유령전	롤플레잉	소프트월드	지관
중국무장열전	전략 시뮬레이션	육광정보	지관
삼국지 리턴	전략 시뮬레이션	코에이	비스코
베그 투	액션	세가PC	SKC
릴렌트리스 2	어드벤처	어델린	동서게임채널
AFT 골드	비행 시뮬레이션	제인스	동서게임채널
쉬버스 2	어드벤처	시에라 온라인	동서게임채널
썬더트럭 랠리	레이싱	세가PC	SKC
수호전	액션	팬더	동서게임유통
에버블룸	전략 시뮬레이션	푸가시스템	에스티 엔터테인먼트
드래곤 로어 2	어드벤처	크리오	LG소프트
마녀들의 밤	어드벤처	박터 인터랙티브	아이콤
어르덴 오펜시브	전략 시뮬레이션	마인드스케이프	쌍용
로스트 바이킹 2	액션	인터플레이	쌍용
NCAA 파이널 포 97	스포츠	마인드스케이프	쌍용
파이널 파렌드	롤플레잉	TGL	신라음반
폭스 어프리카 탐험 2	시뮬레이션	팬더	동서게임유통
줌업 크로스월드	육성 시뮬레이션	마커스	에스티 엔터테인먼트
커넥션	어드벤처	디스커버리	액심플러스
가제트	어드벤처	시너지기어학	한빛정보통신
오토믹 봄버맨	액션	인터플레이	쌍용
퍼시픽 제너럴	전략 시뮬레이션	SSI	쌍용
드래곤 다이스	롤플레잉	인터플레이	쌍용
컨퀘스트 어스	전략 시뮬레이션	데이터 디자인	쌍용
영화감독이야기	시뮬레이션	KSS	동큰

10월

게임명	장르	제작사	유통사
애플아웃	롤플레잉	인터플레이	쌍용
용기전승 플러스	롤플레잉	KSS	오렌지소프트
신조협려	롤플레잉	소프트월드	지관
디센트 투 언더 마운틴	롤플레잉	인터플레이	쌍용
삼국지 5 with 파워업키트	전략 시뮬레이션	코에이	비스코
라이징 랜드	전략 시뮬레이션	마이크로이드	경수
에비던스	어드벤처	마이크로이드	경수
파랜드 택틱스 2	롤플레잉	TGL	에스티 엔터테인먼트

11월

게임명	장르	제작사	유통사
파이널 판타지 5	롤플레잉	스퀘어	삼성전자
바이오 하자드	어드벤처	캡콤	쌍용
프린세스 메이커 3	육성 시뮬레이션	가이낙스	쌍용
수호지 2 천도 108성	전략 시뮬레이션	코에이	비스코
무인도 이야기 R	서바이벌 시뮬레이션	KSS	오렌지소프트
임페리얼리즘	전략 시뮬레이션	SS	쌍용
홀스 오브 데드	롤플레잉	이그나이트	한겨레정보통신

12월

게임명	장르	제작사	유통사
워크래프트 어드벤처	어드벤처	블리자드	SKC
팔콘 4.0	비행 시뮬레이션	마이크로프로즈	쌍용
툼레이더 2	어드벤처	아이도스	쌍용
수호이 27 플랭커 2.0	비행 시뮬레이션	마인드스케이프	쌍용
용기전승 2	롤플레잉	KSS	오렌지소프트
대부호파괴초인	시뮬레이션	게임할시스템즈	엔터게임
맥존	어드벤처	이그나이트	한겨레정보통신

해외 게임 현지 리스트

게임명	장르	제작사	발매일
맨 오브 워	전략시뮬레이션	스테로지 퍼스트	6월
토탈 어나이얼레이션	전략 시뮬레이션	케이브 독	9월
C&C 레드얼럿 애프터매트	전략 시뮬레이션	웨스트우드	9월
메이지슬레이어	롤플레잉	GT인터랙티브	9월
언리얼	슈팅 액션	에픽 메가게임즈	9월
파워보트 F1	레이싱	인터플레이	9월
시에라 프로 파일럿	비행 시뮬레이션	시에라	9월
서브 마린 타이탄	잠수 시뮬레이션	메리디언 93	9월
파이터 듀얼 2	비행 시뮬레이션	필립스	9월
플라잉 나이트메어 2	비행 시뮬레이션	아이도스	9월
사브르 에이스	비행 시뮬레이션	사브르	9월
NFL 레전드	스포츠	어클레이드	9월
프로핀볼 타임쇼크	핀볼	엠파이어	9월
리스펙트	액션	시그노시스	10월
어볼루션	전략 시뮬레이션	크로스오버 테크놀러지	10월
열번째 행성	액션	베데스다	10월
뉴클리어 스트라이크	비행 액션	일렉트로닉 아츠	10월
세븐스 리전	전략 시뮬레이션	에픽 메가 게임즈	10월
레드 바론 2	비행 시뮬레이션	시에라 온 라인	10월
하프 라이프	슈팅 액션	밸브	10월
테이크 노우 프리줘너스	액션	레이븐	10월
맨 인 블랙	어드벤처	크로닉 엔터테인먼트	10월
뉴클리어 스트라이크	비행 액션	일렉트로닉 아츠	10월
퀘스트 포 글로리 5	어드벤처	시에라 온 라인	10월
크룩	어드벤처	폭스 인터랙티브	가을
스피드헤드	시뮬레이션	MAK 테크놀러지	가을
조크: 그랜드 인퀴지터	어드벤처	액티비전	가을
리턴 투 크론도	롤플레잉	세븐스레벨	가을
KKND 스페셜 에디션	전략 시뮬레이션	빔소프트	가을
스타 크래프트	전략 시뮬레이션	블리자드	가을
워로드 3	전략 시뮬레이션	SSG	가을
언드레티 레이싱	레이싱	일렉트로닉 아츠	가을
아머드 피스트 2	탱크 시뮬레이션	노바로직	가을
클로즈 컴뱃 2	전략 시뮬레이션	마이크로소프트	가을
헤비 기어	로봇 시뮬레이션	액티비전	가을
데몬 아일	롤플레잉	캣츠 대디	11월
킹스 퀘스트 마스크 오브 에터니티	어드벤처	시에라	11월
골고다	어드벤처	크랙 도트 컴	11월
맥스 2	전략 시뮬레이션	인터플레이	11월
리벨리온	전략 시뮬레이션	루카스아츠	11월
퀘이크 2	슈팅 액션	id소프트	11월
쥬라기 공원	액션	드림웍스	11월
어스시즈 3	전략 시뮬레이션	시에라	11월
크루시블	액션 롤플레잉	맥시스	11월
울티메이트 시브 2	전략 시뮬레이션	마이크로프로즈	11월
다이 바이 더 소드	액션	트레이크 인벤션	11월
마이트 앤 매직 6	롤플레잉	뉴월드 컴퓨팅	11월
블레이드 런너	어드벤처	버진	11월
레드라인	레이싱	어클레이드	11월
메시아	액션	샤이니	12월
파이팅 포스	액션	아이도스	12월
쉐도우 오브 엠페리얼	액션	루카스아츠	12월
G-폴리스	액션	시그노시스	12월
맨 오브 워	전략시뮬레이션	스테로지 퍼스트	6월
아이언잭 44	탱크 시뮬레이션	인터랙티브 매직	겨울
어나스타시아	어드벤처	폭스 인터랙티브	겨울
윙 커맨더 프리퀴시	시뮬레이션	오리진	겨울
F-16 바이퍼	비행 시뮬레이션	인터랙티브 매직	겨울
리플럭스	전략 시뮬레이션	메트로폴리스	97년말
튜록	슈팅 액션	스컬치드	97년말
가디언스	어드벤처	마이크로프로즈	98년 봄
신(Sin)	슈팅 액션	힙노틱	98년 봄
인터스테이트 77	레이싱	액티비전	98년 봄
애나크로녹스	롤플레잉	이온 스톰	98년 겨울

일본 게임 현지 리스트

게임명	장르	제작사	발매일
도화사살인사건	어드벤처	리버힐 소프트	9월
인터내셔널 랠리 챔피언십	레이싱	이마지니어	9월
디스크 스테이션 16호	복합장르	컴파일	9월
걸도마작	시뮬레이션	이마지니어	9월
케이오스 오브 로즈	시뮬레이션	이마지니어	9월
제로 디바이드	대전 액션	게임뱅크	9월
대항해시대 2 윈도95판	시뮬레이션	코에이	9월
은하영웅전설 5	전략 시뮬레이션	포스틱	겨울



앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

파워맨을 찾아라 정답자 발표

초음속퀴즈

절대적인 기대를 모으고 있는 「슈퍼로봇대전 F」 세턴으로 등장하는 이번 작품에서는 지금까지 등장하지 않았던 로보트들이 많이 등장합니다. 그럼 이번에 등장하는 로보트 중에서 2단 분리 합체가 가능하고 망토형의 실드를 통해 빔을 반사할 수 있는 로보트는?

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 [초음속 퀴즈] 담당자 앞
마감 : 1997년 9월 20일
당첨자 발표 : 게임챔프 97년 11월호 챔프게시판

9월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답 : 에어 가이츠

▶ 이상 2명에게는 IBM PC 게임을 드립니다.

GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CH





이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM PC게임 CD도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 97년 11월호까지 계속 기록됩니다.

획득한 챔프점수의 기한은 97년 6월호부터 97년 11월호까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

세로 열 (왼쪽부터):

1. 2 7 3
2. 1 2 3 1
3. 1 3 14
4. 13 2
5. 6 1 1
6. 4 1 1
7. 4 1 1 1
8. 4 1 1
9. 2 9 1
10. 2 4 2 1 1
11. 2 4 1 1
12. 1 4 4 2 3 1
13. 3 1 4 1
14. 1 3 2 1 1
15. 1 3 6 1
16. 2 2 5 1
17. 3 4 4 1
18. 3 4 4
19. 3 5 3
20. 15 1

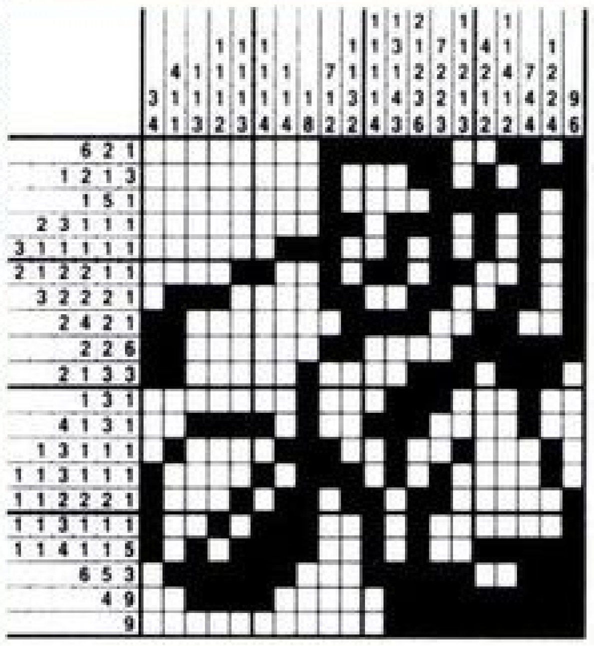
가로 행 (위부터):

1. 4 2 6
2. 1 4 2 1 3
3. 1 6 4 3
4. 1 7 2 2 3
5. 4 4 1 3 2
6. 1 2 6 3 1
7. 1 2 1 3 1 2 1
8. 1 2 4 2 2 1
9. 1 2 1 3 1 2 1
10. 1 2 1 2 1 1 1
11. 1 2 1 2 2 2
12. 1 3 1 1 2 2
13. 1 2 3 1 1 4 2
14. 2 1 1 2 2
15. 2 2 2
16. 2 1 2 1
17. 1 2 1 1 1
18. 1 2 3 3
19. 1 1 1 3
20. 2 11 2

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임챔프 [네모네모 로직] 담당자 앞

지난호 네모네모 로직 정답



지난호 네모네모 로직 당첨자

● 이상 5명에게는 네모네모 4탄 단행본을 드리겠습니다.

게임문의 서비스 중단

● 게임챔프의 게임문의 서비스전화가 지난 3월 2일부로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프(GO champg)에 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/차세대기(SS, PS, N64)/아케이드/IBM PC입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상 이어야 하며, 챔프팀 이성필 (02-3142-6845)에게 연락 주세요.

● 이상 5명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다

GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME

11



29등~58등:IBM PC 게임 1개씩

12



59등~68등:MD 팩 1개씩

13



69등~70등:차세대 게임 패드

14



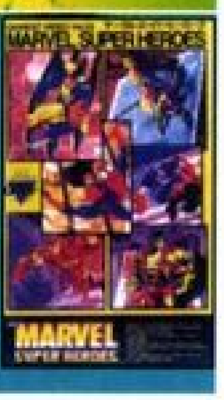
71등~73등: 게임챔프 6개월 정기구독권

15



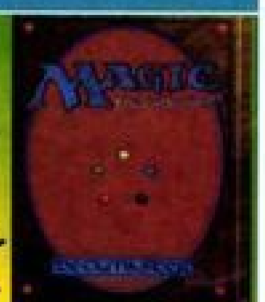
74등~83등: 게임음악CD

16



84등~93등: 공략비디오

17



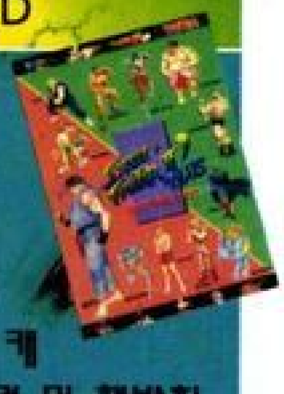
94등~154등: 매직 더 개더링 카드

18

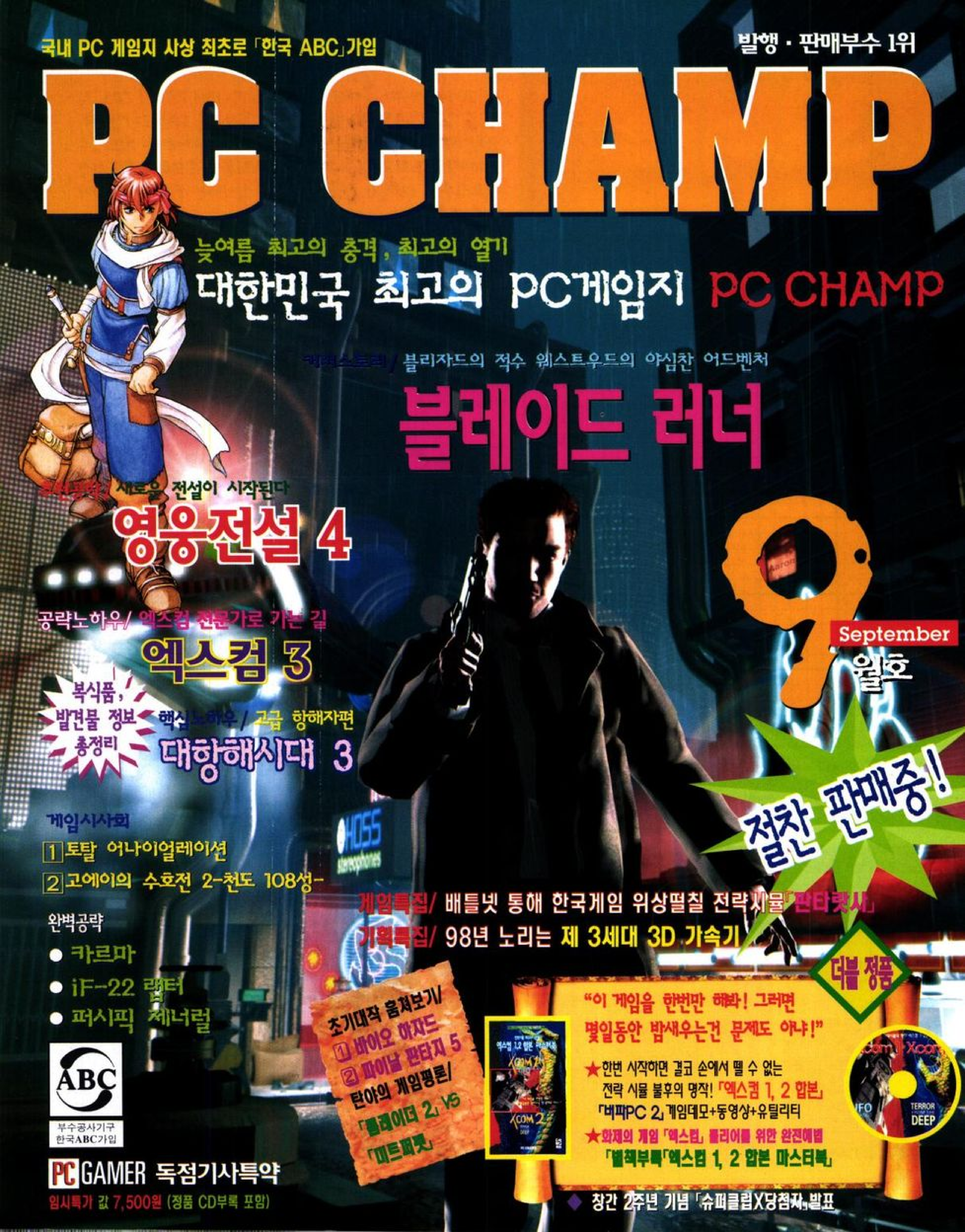


155등~5000등:초대형 브로마이드

19



5000등 이상:전원 캐릭터 스티커 및 책받침


국내 PC 게임지 사상 최초로 「한국 ABC」가입
발행 · 판매부수 1위
PC CHAMP
늦여름 최고의 충격, 최고의 열기
대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP
블리자드의 적수 웨스트우드의 야심찬 어드벤처
블레이드 러너
새로운 전설이 시작된다
영웅전설 4
공략노하우/ 엑스컴 전문가로 가는 길
엑스컴 3
복식품, 발견물 정보 총정리
핵심노하우 / 고급 항해자편
대항해시대 3
9 September 월호
절찬 판매중!
게임시사회
1 토탈 어나이얼레이션
2 고에이의 수호전 2-천도 108성-
완벽공략
● 카르마
● iF-22 랩터
● 퍼시픽 제너럴
게임특집/ 배틀넷 통해 한국게임 위상떨칠 전략시뮬 「판타랏사」
기획특집/ 98년 노리는 제 3세대 3D 가속기
초기대작 훔쳐보기/
1 바이오 하자드
2 파이널 판타지 5
탄야의 게임평론/
「블레이더 2」 VS
「미트퍼펫」
더블 정품
"이 게임을 한번만 해봐! 그러면 몇일동안 밤새우는건 문제도 아냐!"
★한번 시작하면 결코 손에서 뗄 수 없는 전략 시뮬 불후의 명작! 「엑스컴 1, 2 합본」
「비피PC 2」 게임데모+동영상+유틸리티
★화제의 게임 「엑스컴」 클리어를 위한 완전해법
「별책부록」「엑스컴 1, 2 합본 마스터북」
ABC
부수공사기구 한국ABC가입
PC GAMER 독점기사특약
임시특가 값 7,500원 (정품 CD부록 포함)
◆ 창간 2주년 기념 「슈퍼클립X당첨자」 발표

TEKKEN3 SPECIAL HAND BOOK

TEKKEN 3



제작 : T.H.G 철권 배틀팀

제작 협력 : 월간 게임챔프

T.H.G

(Tekken Hand God)

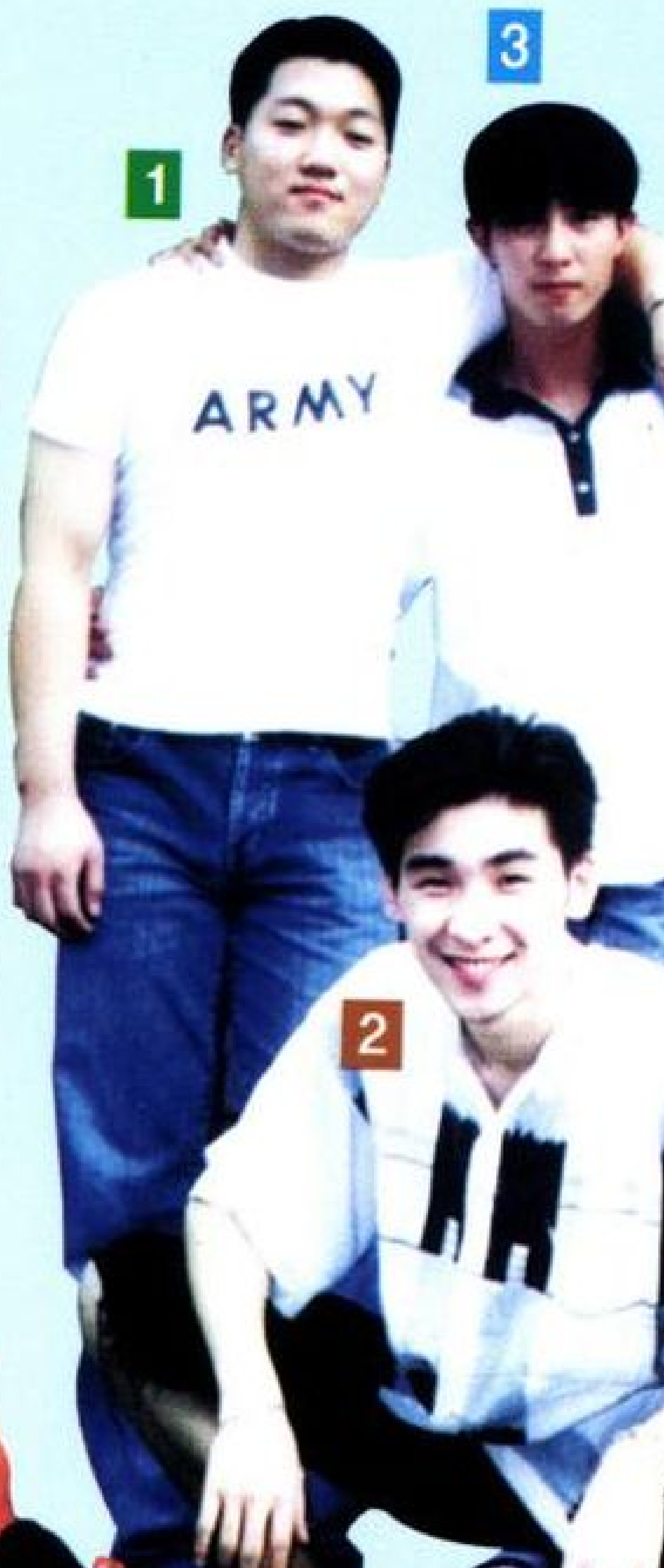
현재 국내 최강을 자랑하는 철권 배틀팀인 T.H.G는 1995년 겨울 현 팀장인 조현철 씨와 그를 따르는 철권 매니어들이 의기투합해 창단된 팀이다. 최초에는 하이텔 게임기 동호회에서 출발한 T.H.G팀의 구성원은 조현철, 노진호, 조문태, 전승권, 강혁준이었으나 조문태 군과 전승권 군이 개인 사정으로 빠지게 된 후 한상민, 민병국, 김영삼, 이원희, 권현창 군 등을 엄격한 테스트를 통해 선발

* 이 철권3 퍼펙트 공략집은 국내 최강의 철권 배틀팀인 T.H.G가 6개월여 동안 게임챔프의 철권3를 연재 공략해 오면서 쌓아온 노하우와 각종 배틀 대회 참가를 위해 밤샘 연습으로 터득한 필살 기술들을 총 집대성해 놓은 국내 유일의 철권3 공략 단행본입니다.









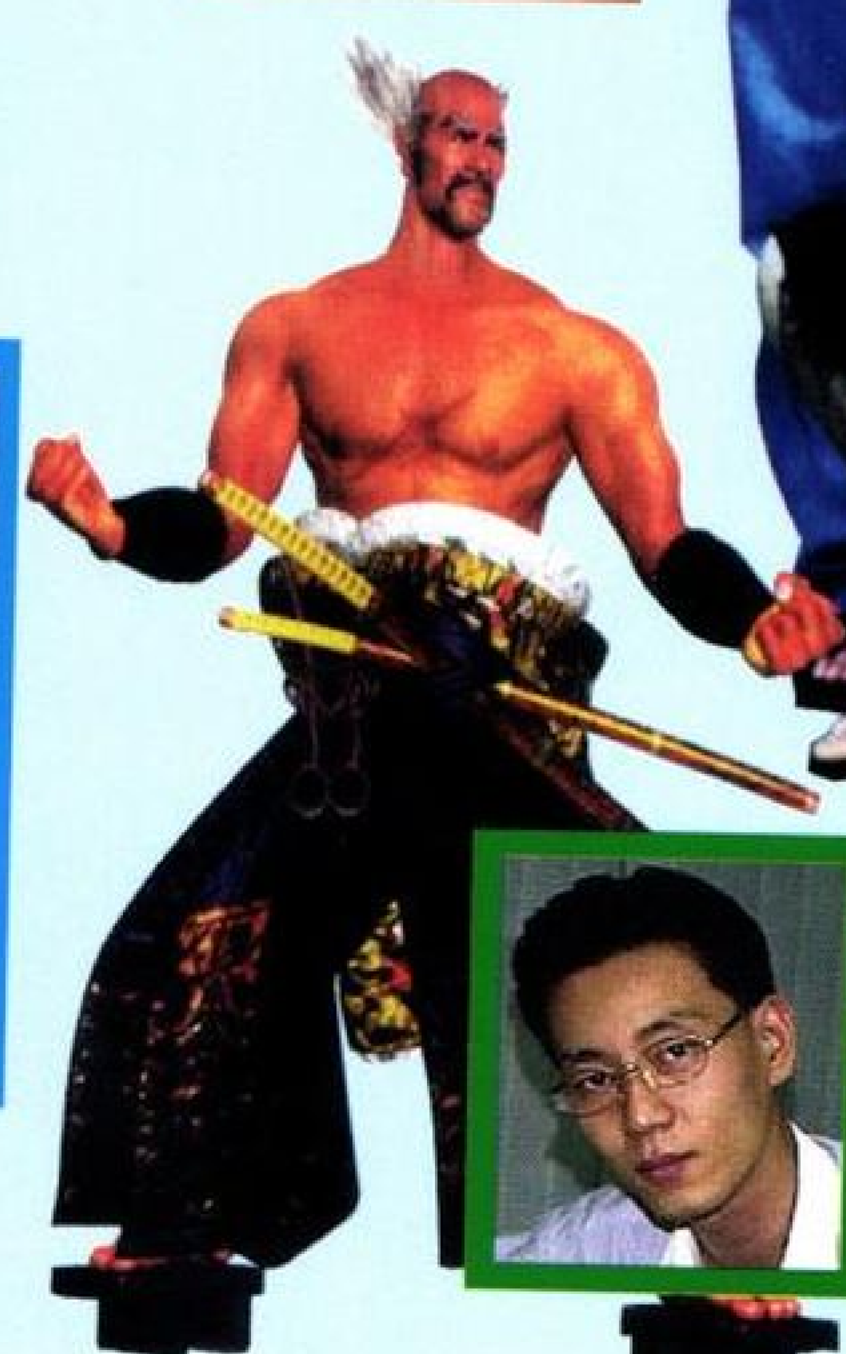
1

이름 : 노진호
(별명 : 독수리)
주 캐릭터 : 브라이언 퓨리
철권 경력 : 3년
입상 : 1회 대회 본선 진출

2

이름 : 강혁준
(별명 : 백고수)
주 캐릭터 : 화랑
철권 경력 : 4년
입상 : 2회, 3회 대회 우승,
1회 MVP전 2위





3

이름 : 고대훈
주 캐릭터 : 포레스트 로우
철권 경력 : 4년
입상 : 제 2회 철권 대회
본선진출

이름 : 조현철 (철권 대부)
주 캐릭터 : 미시마 헤이하치
철권 경력 : 4년
■1회, 2회 철권 대회 주최자

해 오늘의 최강의 위치에 오르고 있다. T.H.G팀의 창단과 지속적인 배틀을 계기로 국내 철권 배틀은 활성화되기 시작했고 T.H.G팀은 하이텔, 천리안, 나우누리 등 3개 통신의 강력한 배틀팀을 차례로 물리치고 철권계의 최강팀으로 발돋움하기 시작했다. 철권이라는 게임에 대해 T.H.G팀은 "이 게임은 기존의 타 격투 게임과는 달리 양손과 양발을 각각 다른 4개의 버튼으로 조작하며 기존의 개념을 뛰어 넘어선 10단 콤보와 횡신, 공중 콤보라는 것이 존재하며 한방한방의 타격감이 압권인 최고의 격투 게임"이라고 입을 모으고 있다.

한편 T.H.G팀은 그동안 열렸던 크고 작은 배틀을 거의 휩쓸고 있는데 제 1회 철권 배틀 대회에서 단체전 3위, MVP전 2위, 게임챔프 배 철권 배틀 대회 우승, MVP 석권, 나우누리 배 철권 대회 우승 등 최고의 실력을 자랑하고 있다.



이름 : 민병국
(별명 : 소금 니나)
주 캐릭터 : 니나 윌리엄즈
철권 경력 : 4년
입상 : 2회, 3회 대회 우승
7







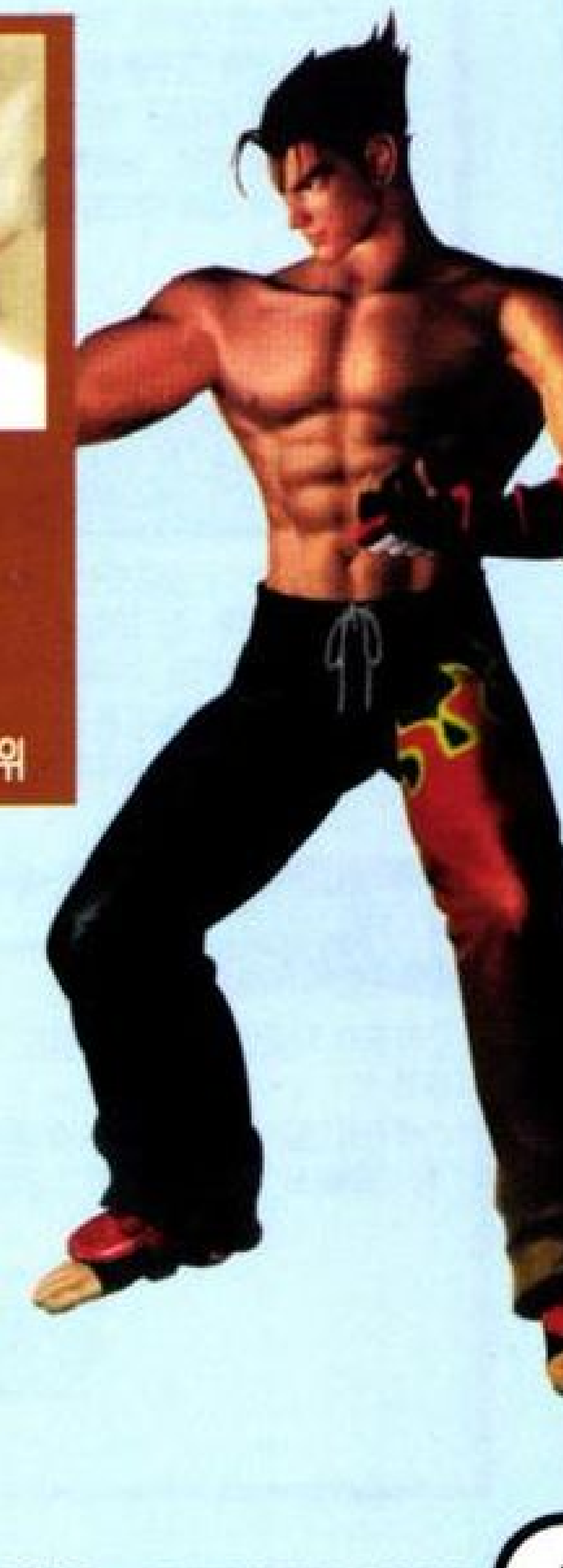


이름 : 권현창
(별명 : 아이스맨2)
주 캐릭터 : 에디 고도
철권 경력 : 10개월
입상 : 아직 없음
6

5



이름 : 김영삼
(별명 : 개장수)
주 캐릭터 : 카자마 진
철권 경력 : 4년
입상 : 2회, 3회 우승, 2회 MVP전 2위

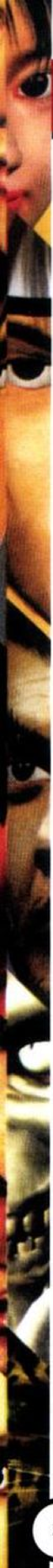






이름 : 한상민
(별명 : 쿠마)
주 캐릭터 : 쿠마
철권 경력 : 3년
입상 : 게임챔프 배 대회 MVP수상
4





철권 캐릭터

우주

투신은 안중에도 없고 우주 제일의 격투가가 되는 것이 목표

행방불명의 격투가들
○전 대회 출장자를 포함한 세계유수의 격투가들이 실종. 투신에게 흡수당했다?

흡수되고 있다?

조사중

줄리아 창
○마음을 지키기 위해 미셸로부터 기술을 전수받았으나 헤이하치에게 간 미셸의 신변이 걱정되어 뒤를 쫓는다.

사제관계

미셸 창
○과거에 미시마 재벌이 노리고 있었던 펜던트와 투신의 관계를 알기 위해 헤이하치에게 접근.

돌아오지 않으므로 뒤를 쫓고 있다

투신의 피가 필요

어머니의 복수를 한다

투신을 불러들이기 위해 대회 개최

브라이언 퓨리
○아벨 박사에 의해 레프리카노이드로서 재생.
○보스코노비치의 뇌내 데이터 탐색을 위해 요시미츠를 표적으로 한다.

접근중

과거에 대립

요시미츠
○가난한 사람들을 돕는 만당의 수령
○생명의 은인이기도 한 보스코노비치 박사를 구하기 위해 투신의 피가 필요

레이 우롱
○홍콩 국제경찰 소속. 세계의 범죄 집단이 가장 무서워하는 형사.
○오형권을 중심으로 하는 중국권법을 사용하고 있음. 헤이하치에게 대회 출전을 제의받는다.

대회 참가를 의뢰

이용하고 있다

자신의 은인을 도와주고 싶다

조종당하고 있다?

혈연

세계적으로 위험한 대립관계

아벨 박사
○보스코노비치 박사의 라이벌로 인조인간의 연구를 하고 있다.
○죽은 사람인 브라이언을 인조인간으로서 재생, 이용해서 보스코노비치 박사의 뇌내 데이터 입수를 꾀한다.

잡아서 연구소에서 기르고 있다

콜드슬립 변모에 대해서 듣고 싶다

보스코노비치 박사
○러시아가 자랑하는 천재 과학자.
○콜드슬립(냉동 인간 보존)머신과 요시미츠의 생명을 구한 영구기관 등을 발명했다. 투신의 감춰진 힘을 아는 유일한 연구자이기도 했다.

카즈야의 명령으로 콜드 슬립

목숨을 노린다

로저 & 알렉스
○카즈야가 실험했던 동물 군대의 캥거루와 공룡. 전 대회에서 야생으로 돌아갔다고 하지만… 아벨 박사에게 잡혔다.
○현재는 아벨의 연구소에서 인조인간의 연구 재료로 사용되고 있는 듯하다.

안나 윌리암즈
○니나의 여동생.
○니나가 콜드슬립을 당함과 동시에 스스로 냉동되어 언니와의 싸움을 끝을 내고 언니의 기억을 되돌리려하고 있다

자매 전쟁

니나 윌리암즈
○어둠의 암살자. 19년 전에 카즈야의 목숨을 노렸다
○카즈야에게 잡혀 콜드슬립(냉동 인간 상태)을 당해버린다. 그러나 투신의 파동이 니나를 각성시킨다. 무의식적으로 진의 목숨을 노린다. 기억의 대부분을 잃었다

폴에게 납치?

폴 피닉스
○지구가 자랑하는 경지에 이른 격투가
○우주최고를 목표로 오늘도 수행중 현 대회에서 가장 무서워하고 있음

수행동료

포레스트 로우
○마샬로우의 아들
○억지로 폴에게 이끌려 대회에 출전하게 된다
○도장의 2대째 사범이 되려는 실력을 시험

부자관계

마샬 로우
○폴의 수행동료
○폴에게 아들이 유괴당했다고 생각하고 있음

상관도

투신(오우거)
○인디오의 유적에서 발견된 의문의 생명체
○강한 혼을 찾아 헤매고 있음
○고대 우주인이 남긴 최종 병기일까?

완전 복활시킨다
스승을 되찾다
투신에 대해 알고 싶다
복수를 하다

킹
○초대 킹이 경영하고 있던 고아원에서 키워진 아이.
○아버지나 다름없었던 킹 목사가 투신에 의해 살해당하자 수련을 거듭해 킹 목사의 원수를 갚기 위해 투신을 노리고 있음

사제관계
고아원 경영
사망

초대 킹
○레슬러이기도하며 고아원을 경영했던 목사 킹은 어느날 투신에게 살해당하고 만다

친구

아머킹
○프로레슬링계의 제왕이었지만 현재는 은퇴 상태.
○생전의 라이벌이며 친구이기도 했었던 킹을 잃은 아머킹은 그의 원수를 갚기 위해 2대째 킹의 세컨드로서 참전한다

가장 무서워하고 있다
복역중

철권중
○미시마 재벌의 사설부대
○인디오 유적에서 투신을 발견. 회수하려고 하지만 반대로 투신에 의해 거의 전멸 상태에 이르고 만다

전설의 카포에라 마스터
○형무소에서 복역 중인 의문의 노인. 에디에게 카포에라를 전수했다. 헤이하치의 아버지인 진하치와 싸웠다는 전설이 있음.

사제 관계
새로운 힘을 갖고 싶다

에디 고도
○ 부친 살해의 죄를 뒤집어 쓰고 형무소에서 청년 시절을 보낸다. 복역 중에서 카포에라를 마스터했다. 새로운 힘을 손에 넣기 위해 미시마 재벌에 접근한다

?

타이거 잭슨
○혜성처럼 나타난 의문의 댄서

이상적인 유원지를 세우고 싶다

미시마 헤이하치
○19년 전에 카즈야와의 싸움에서 승리하여 다시 미시마 재벌의 총수로 군림했다. 세계정복을 꿈꾼다.
○투신이 노리고 있는 것이 강한 혼이라는 것을 알게 된다. 카즈야의 피를 이어받은 진에게 위험한 힘을 느끼고 있음
○투신을 불러낼 도구로서 손자인 진을 이용하려하고 있음

부자 대결
소식 불명

미시마 카즈야
○헤이하치의 아들이며 진의 아버지.

린 샤오유
○중국의 고교 1년생. 각종 중국권법을 사용. 중국에 꿈의 유원지를 갖고 싶어함.
○대회 우승을 조건으로 미시마 재벌에 유원지를 지어 달라고 함. 일본에 유학하여 헤이하치와 행동을 같이 하고 있음

병기과 1학년
애완동물

주인공
친자

카자마 진
○카즈야와 준의 아들.
○카자마유술과 미시마류 공수를 모두 사용한다. 헤이하치를 사범으로 따르고 있으나 자신에게 숨겨져 있는 운명의 힘에 아직 눈뜨지 못하고 있음.

미시마 공업 전문학교
○ 미시마 재벌이 설립한 학교지만 일본 정부의 허가는 받지 않은 상태.
○ 5년제 학교로 샤오유는 1학년, 진은 4학년. 병기개발 공장이라는 소문도 있어 유학생들을 많이 받아들이고 있다.

라이벌 관계
소식 불명

카자마 준
○진의 어머니. 진을 15세까지 키우지만 투신에 습격 당해 소식 불명

사제관계

팬더
○샤오유가 중국에서 일본으로 데리고 왔음. 현재는 샤오유의 보디가드 겸 애완동물. 쿠마를 제일 싫어함

좋아하고 있다.
사제관계
소식 불명

화랑
○태권도계가 인정하는 발기술의 천재 격투가.
○카자마 진과의 대결에서 유일하게 무승부를 기록.

백두산
○화랑의 사범. 전 대회에서 카즈야에게 이용당해 마샬 로우와 싸우게 된다.

명령대로 미시마 재벌에 접근

쿠마
○초대 쿠마의 2세.
○헤이하치의 보디가드 겸 애완동물. 2대에 이르러 본능적으로 폴을 노린다.
○폴과 결전을 벌이기 위해 대회에 출전.

친자
사망

쿠마(초대 쿠마)
○초대 헤이하치의 애완동물 겸 보디가드였지만 노령으로 사망했다.
○과거의 대회에서 폴에게 2번 패배한 적이 있다

목숨의 은인을 다시 살려내고 싶다

제인
○과거에 잭2에게서 도움을 받았던 소녀. 18세 때 파괴 된 잭의 복원을 시험해 보았다.

건 잭
○잭2의 수리 복원 타입
○메모리에 남아있는 과거의 부서진 정보에 의지해서 싸운다.

잭 폐품
○파괴된 잭2의 부품과 러시아제 증산형 잭2의 스크랩 부품

프로트타입 부품
○과거에 카즈야의 군대가 소유하고 있었던 프로트타입 잭의 부품. 부서져 있는 것이 많음.

잭-2 복원 일부에 사용, 이물질도 섞여 있다.

2대째의 의지를 꺾어버리다!

모쿠진
○나무로 만들어진 훈련용 인형. 과거에 유명한 목각사에 의해 만들어진 듯함. 격투가 실종사건과 동시에 움직이기 시작했다
○인간에게 뭔가 도움을 주고 싶어하는 정신이 있는 것 같음

TEKKEN3 GAME SYSTEM

철권3란?

1993년에 처음 발매된 철권1에 이어서 현재 시리즈 3편까지 발매된 장수 격투액션 게임으로 기존의 다른 격투게임과는 전혀 다른 새로운 시스템과 기술을 가지고 있다.

더 킹 오브 아이언 피스트 토너먼트라는 명칭의 격투 대회의 참가를 배경으로 다양한 캐릭터들이 등장해 서로 복잡하게 연결된 관계를 가지며 치열한 배틀을 벌인다.

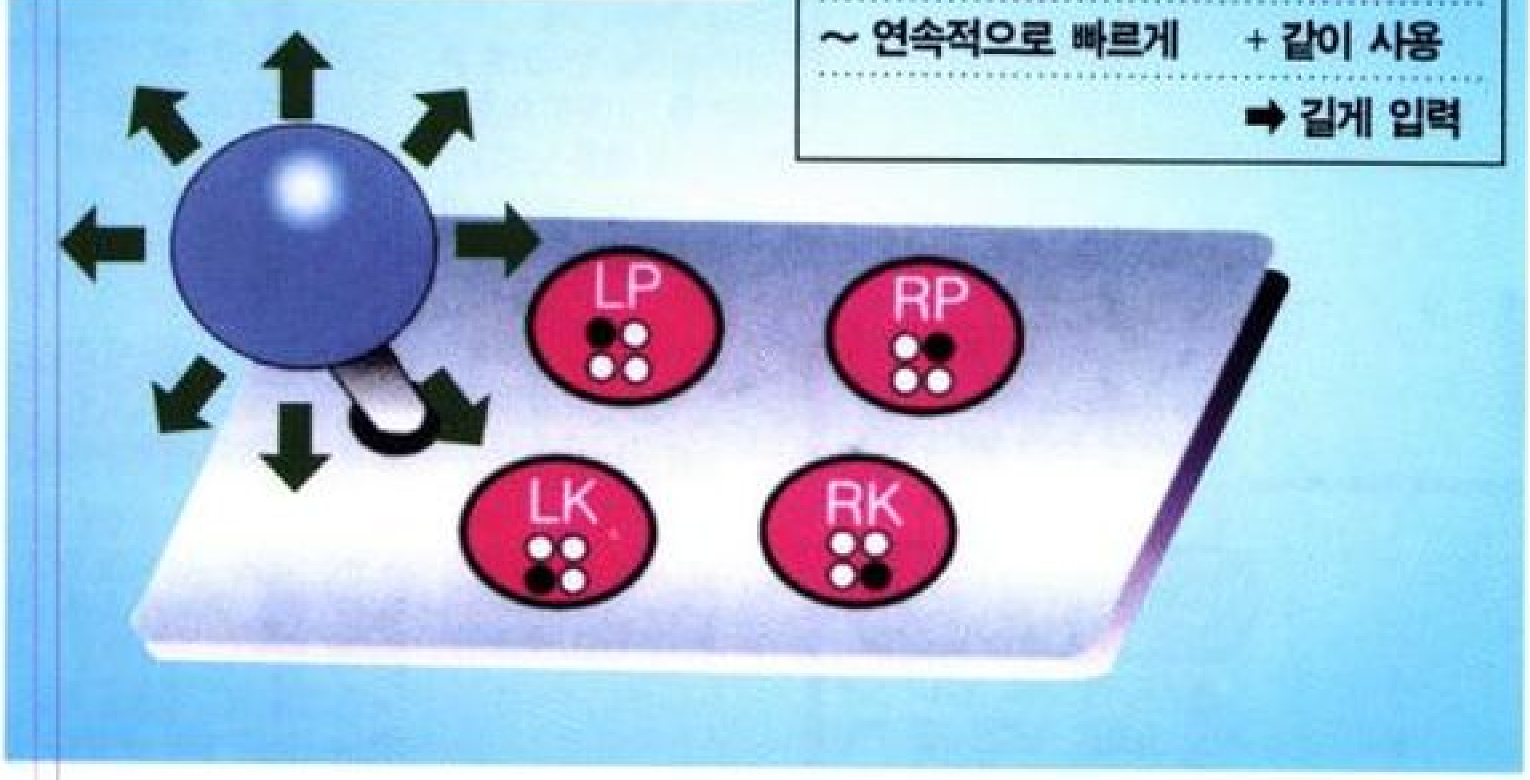
이 게임의 스테이지는 무한필드로 구성되어 있으며 상대방을 등 뒤에 두고서는 이동이 불가능하며, 기본적으로 4개의 버튼을 사용하도록 되어있다.

간단하게 기본적인 조작법을 알아보도록 하자.

왼손에 레버와 오른손에 4개의 버튼이 존재하는데 이 4개의 버튼은 각각 왼손과 오른손, 왼발과 오른발에 해당되는 버튼 배열 방식이다.

그러므로 기술의 구사 방법은 사족에 해당되는 버튼을 눌러주어야만이 연속적인 기술이 나가도록 되어있으며 이 책을 처음 보는 이를 위해 기본적인 마크에 대해 설명하면 다음과 같다.

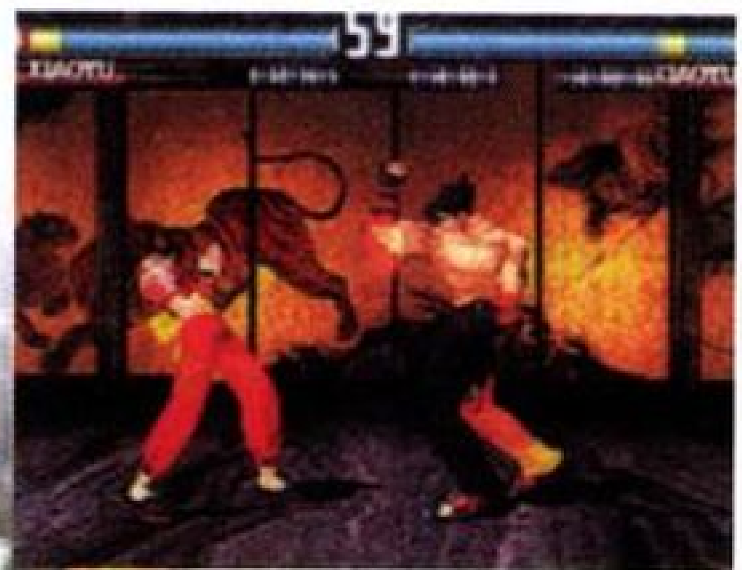
‡ 버튼을 누른 채 유지	N 중립
~ 연속적으로 빠르게	+ 같이 사용
	➡ 길게 입력



기본기술

기본기

① ↘ 방향으로 LP, RP는 중단판정이 있는 팔꿈치 치기나 어퍼가 주로 되며 LK, RK은 중단판정으로 발차기가 있다.



② ↖ 또는 ↑또는 ↗ 방향으로 점프가 가능하며 점프 중 기술이 나간다. (레버 길게 유지 시 대점프)



③ 상대방이 다운이 되었을 경우 ↑ 또는 ↗ RP로 다운공격이 가능하다.



④ 캐릭터 몇몇은 도발이라는 독특한 기술이 존재한다.

⑤ 자신의 기술이 반격당했을 경우 반격기가 존재하지 않는 캐릭터라 해도 반격당한 기술은 다시 반격할 수 있다. (LP 또는 LK이 반격기에 잡힐 경우 →LP+LK이며, RP 또는 RK이 반격기에 잡힐 경우 → RP+RK이다)



⑥ 4개의 버튼을 동시에 누를 경우 기를 모으는 동작이 이루어진다. 이렇게 기를 모은 후에 상대방에게 공격을 하면 상대방이 가드를 해도 가드 데미지가 주어지며 히트할 경우는 무조건 크린



히트로 판정이 난다. 그러나 기를 모으는 순간은 가드 불능 상태이며 그다지 오래가지 않는다.

대쉬

① →➡ 앞으로 달려간다. (달리는 거리에 따라서 밟고 지나가기, 울티메이트 태클, 무적 태클 등으로 구분된다. 상대방이 넘어져 있는 상태에서는 밟고 지나가고 4걸음 이상 달리면 울티메이트 태클, 그 이상 달리면 무적 태클이 된다)

② ←← 뒤로 물러선다. (뒤로 한걸음씩 물러선다. 단, 백 대쉬 도중에는 가드 불능이다)

③ 대쉬 중에 3걸음 이상 달리면 LP+RP로 점프 슬라이딩이 되며, RK은 하단 슬라이딩이다. LK+RK가 점프 날아차기이면 LK 역시 날라차기이다.









축이동

① ↑ 또는 ↓ (중립)은 축이동이다. ↑는 상대방의 위쪽으로 ↓는 상대방의 아래쪽으로 약 45도 정도 이동한다.

② 기술에 따라서 축이동을 해야만이 나오는 독특한 기술도 있다.


레버를 올렸을 때의 축이동


레버를 내렸을 때의 축이동

측면잡기와 배후잡기

① 상대방의 측면으로 돌아서 옆을 보고 있을 경우 기본잡기를 시도하면 측면잡기를 할 수 있다. 이것은 상대방의 왼쪽이나 오른쪽에서 가능하다. (왼쪽에서 잡힐 경우 LP, 오른쪽에서 잡힐 경우 RP로 풀 수 있다)

② 배후잡기는 상대방의 등 뒤에서 잡는 기술로 역시 기본잡기로 가능하며 (LP+LK 또는 RP+RK) 특수한 커맨드가 있는 경우도 있다. (배후잡기는 풀 수 없다)





반격기

① 반격기가 존재하는 캐릭터는 ← LP+LK 또는 ←RP+RK으로 상대방의 기술을 잡아서 상대방에게 데미지를 주는 기술이다. 기술의 경직시간이 조금 길며 중·상단만이 가능하고 이러한 반격기는 재반격이 가능하다. 이 이외에 헤이하치는 오른발 상·중단 판정이 자동 반격되고 오우거2는 오른어퍼가 자동 반격된다.

② 또한 연속반격으로 니나의 ← RP, RP는 여자 캐릭터에 한







해서 연속 반격이 존재한다. 헤이하치의 경우 역시 신잡기(→➡ LP+RK)로 헤이하치, 진, 폴, 쿠마, 레이 등만이 잡을 수 있으며 이 또한 연속 박치기 반격이 가능하다.

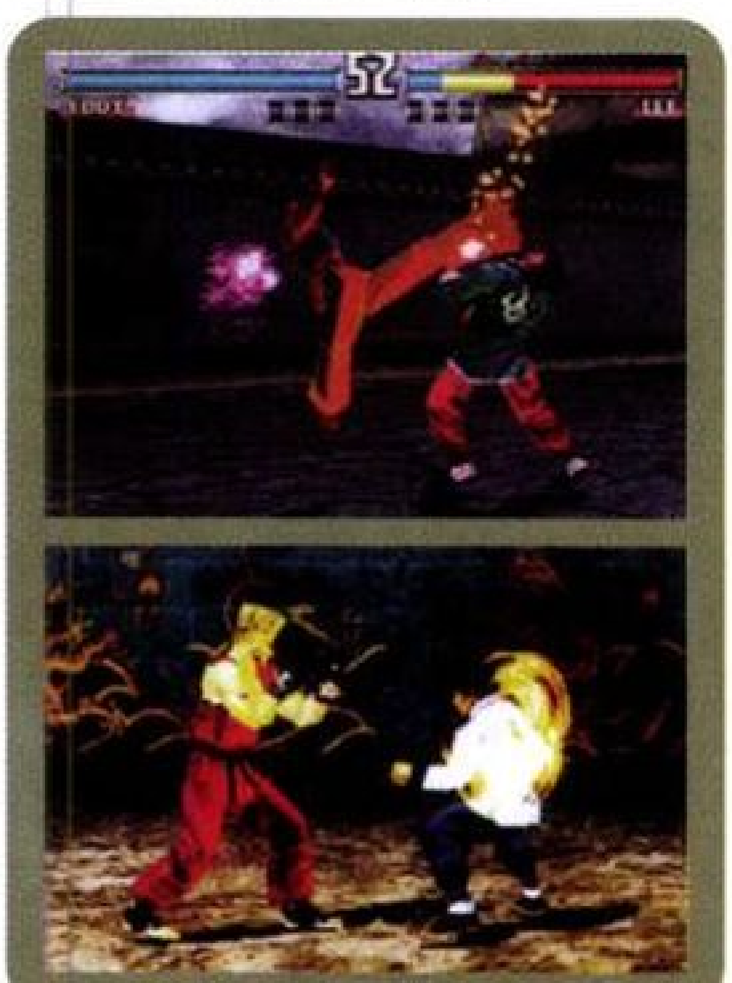
백 덤블링

① ↑↖를 입력하면 뒤로 백 덤블링을 한다. 그러나 모두 다 가능한 것은 아니고 니나, 에디, 요시미츠, 샤오유 등 몇몇 캐릭터만이 가능하다.



가드 불능기

①일명 초필살기로 불리우며 각 캐릭터마다 존재한다. 가드할 수 없으며 데미지 또한 상당하다. 그러나 경우에 따라서 반격기로 반격이 가능하다.



낙법의 종류 (1P 기준)

① LP는 화면 위쪽으로 짧게 이동
② RP는 화면 위쪽으로 멀리 이동
③ LK은 화면 아래쪽으로 짧게 이동
④ RK은 화면 아래쪽으로 멀리 이동

기술 흘리기

① 대부분이 ↓ LP+LK 또는 ↓ RP+RK로 상대방의 하단 기술을 흘려버릴 수 있다(샤오유 킹은 ↓LP+RK로). 이 기술은 상대방의 공격을 뿌리쳐서 무력화시키면서, 무방비 상태로 만들 수 있다. 캐릭터에 따라 중단이나 상단 흘리기가 되는 경우도 있다.

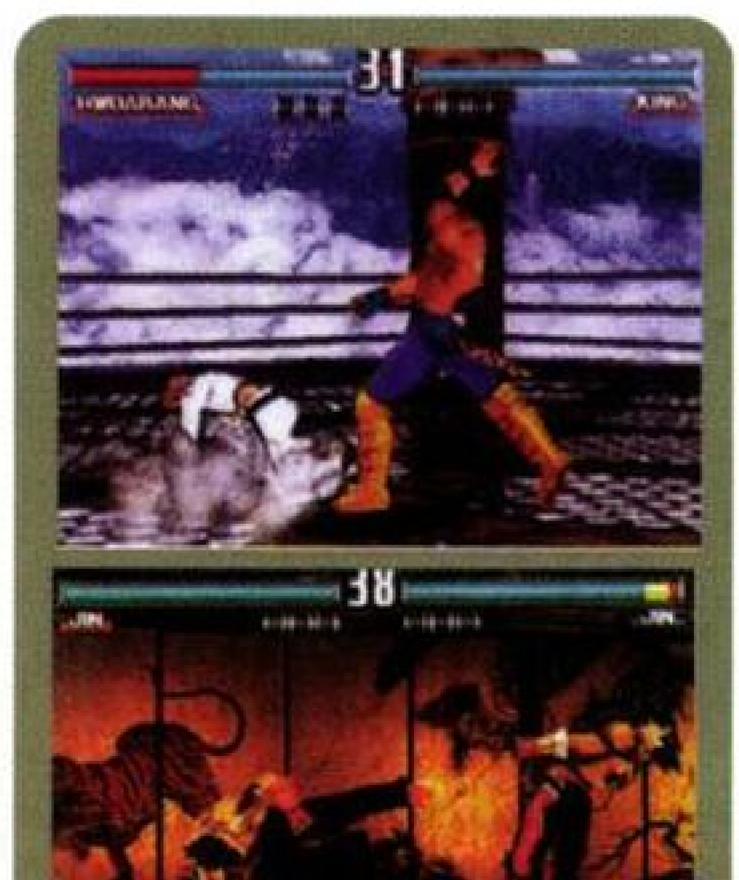


기상하기

① 레버를 위로하면 제자리 기상
② 레버를 아래로 하거나 그대로 두었을 때는 다운 상태 유지
③ 레버를 뒤로 하면 뒤구르며 기상하기
④ 레버를 앞으로 하면 앞구르며 기상하기
⑤ 옆 구른 후, 앞 구르기나 뒤 구르기가 가능하다.

기상 공격

① LK은 하단공격
② RK은 중단공격
③ 낙법을 하지않고 레버를 내리면서 RK
④ 구르기와 기상 공격을 동시에 사용할 수도 있으며 같이 조합해서 사용하면 상당히 많은 기상법이 존재한다.
⑤ 다운된 상태로 ⬇ RK이나 LK은 다운된 상태에서 하단 발차기를 하고 기상한다. (헤이하치 불가)

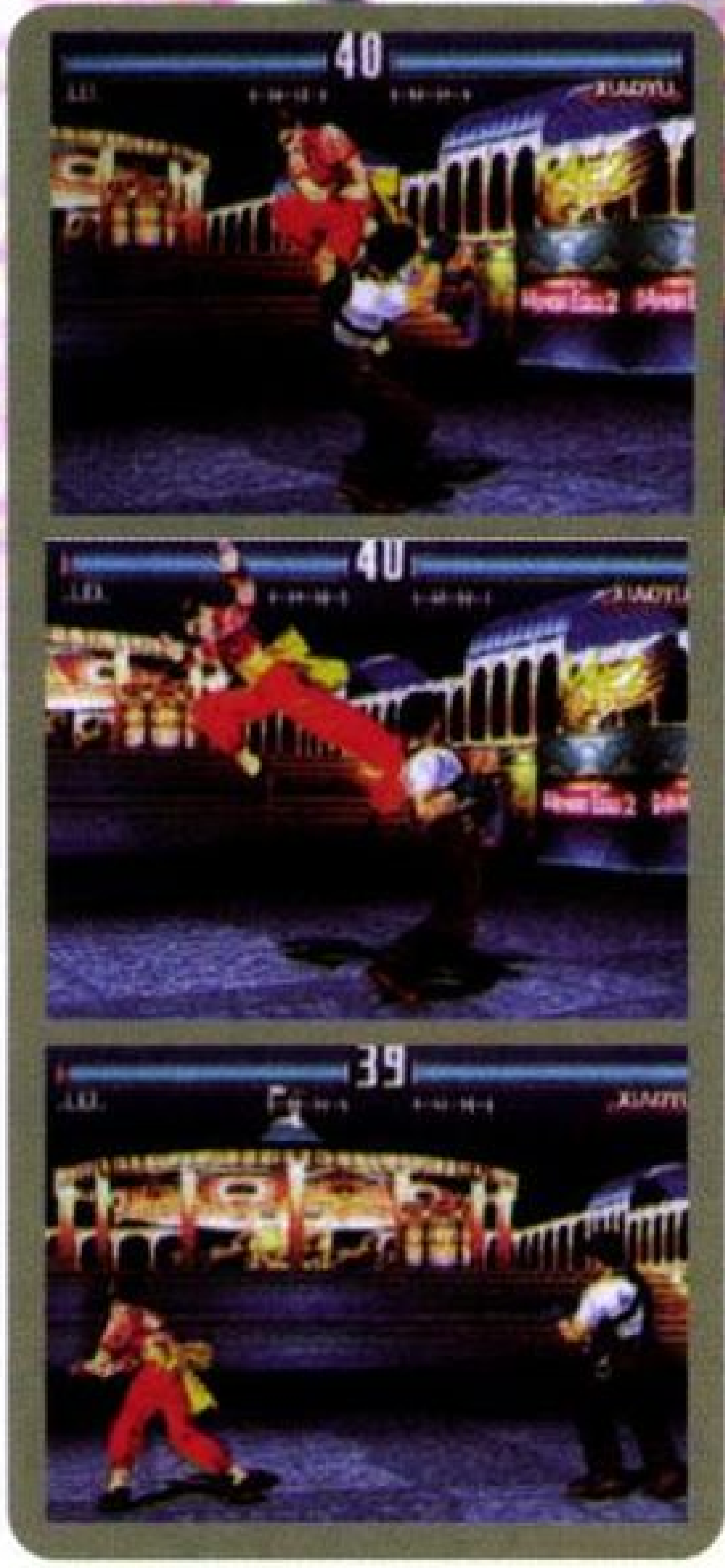


공격 후 자세잡기

① 어퍼 등의 공격을 당해서 얼굴을 감싸쥐고 뒤로 물러날 경우, 진이나 헤이하치같은 캐릭터에게는 풍신이란 기술을 맞는다. 그러나 맞는 순간 레버를 아래로 하고 있으면 그대로 바닥에 누워버려서 추가공격을 당하지 않는다.

②샤오유의 머리넘기(➡RP~LP)를 당할 경우에는 그 순간에 레버를 샤오유의 방향으로 밀어주면 주춤거리지 않고 바로 자세를 잡을 수 있으며, 다른 방법으로는 레버를 아래로 밀어주어서 그대로 바닥에 엎어지는 방법도 있다.

③진의 나살문같은 중단공격을 카운터 히트당하면 배를 움켜쥐고 그로기 상태가 되는데 이럴 경우는 레버를 앞으로 (상대 방향)으로 밀어주면 바로 가드 자세를 취하기 때문에 더 이상 추가 공격을 당하지 않는다.



울티메이트 태클

① 기본적으로 모든 캐릭터가 대쉬 후 가능하며 자신이 직접 태클을 임의적으로 들어가는 캐릭터도 있다. 태클 후 LP. RP. LP. RP. LP 등 5연타가 가능하며 (LP 또는 RP로 풀 수 있다) 폴, 니나, 킹, 진 등은 팔꺾기도 가능하다.

②니나와 킹은 발꺾기도 가능하며 3연타와 기타 꺾기를 함께 혼합해서 사용할 수도 있다. 태클이 들어오는 경우 RP로 뿌리칠 수 있으며 그대로 넘어질 경우는 상대방이 공격하기 전에 RP로 다시 빠져나올 수가 있다.

③팔꺾기는 LP+RP. RP. RP. RP. RP.로 풀 수도 있고 니나와 폴, 킹 등의 경우에는 RP를 조금 빠르게 많이 연타하면 반격 꺾기도 가능하다.

④발꺾기는 LP+RP. LP. LP. LP. LP .LP로 풀 수 있고 반격 꺾기는 위와 동일하다.



가드 해체기

① →→→ LK이란 기술은 거의가 공통적으로 들어가는 기술이다. 그러나 이 기술 후에 각각의 캐릭터마다 콤보 기술이 들어간다. 기술을 가드한 후에 가드 자세가 충격으로 인해 잠시 풀리는 상태가 되는데 여기서 진의 경우 →→RP (통발)이나, 브라이언의 →→RP 등이 들어간다. 자신의 캐릭터에도 무엇이 가능한 지 한번쯤 시험해 보자.

② 이외에도 몇가지 더 존재하는데 이것들은 주로 콤보 계열로 가드를 해체하는 것 외에도 히트시킨 후에 들어가는 것이 더욱 많다.

제 3 복장

①1P와 2P의 복장이 서로 다르다는 것은 대부분이 알 것이다. 그 중에 LP 또는 RP는 1P이고 RK 또는 LK은 2P의 복장이다. 그러나 스타트 버튼으로 새로운 복장의 모습을 볼 수가 있다. 로우가 노란 타이츠의 복장을 하고 등장하고, 진과 샤오유는 학생복 차림이 되어 학교운동장 스테이지에서 각각 나온다.

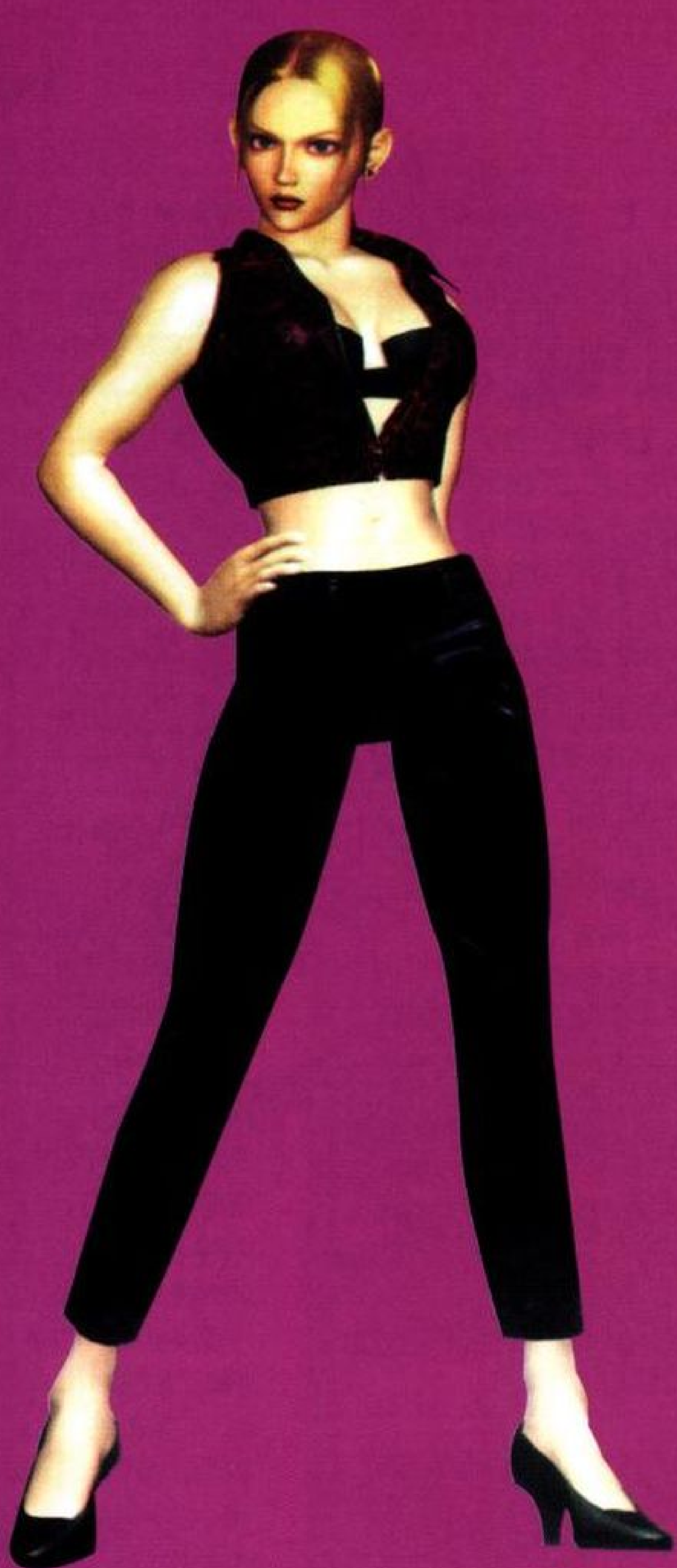
② 니나는 안나라고 이름이 바뀌어 등장하며 에디는 타이거라는 의문의 캐릭터가 되어 등장한다. 이 둘은 각각 다른 복장과 함께 조금 생김새도 다르다. 니나 윌리암즈의 여동생인 안나는 기술은 니나와 동일하다. 그리고 타이거 역시 모습만 다르고 사용기술은 에디와 같다.

③현재 밝혀진 것은 이들뿐이고 앞으로 새로운 복장이 될 지는 아직 미확인이다.





NINA WILLIAMS





캐릭터 스토리

지난 대회 때 카즈야 암살 지령을 받았지만 안나와 다툼을 벌이다가 암살에 실패한다. 니나와 안나는 카즈야의 부대에 잡혀 보스코노비치 박사가 개발한 콜드 슬립 시작기(냉동 인간화 기계) 제 2호의 실험 대상이 된다. 그것을 알아채지 못하고 15년의 세월이 경과한다.

그즈음 헤이하치 사설평화부대 '철권중'이 '투신'을 발굴. 그 '투신'의 파동이 니나의 혼을 불러 일으킨다.

'투신'에게 조종된 채 니나는 다시 암살자가 되어 카자마 진을 표적으로 하게 된다.

프로필

국적 : 아일랜드

격투 스타일 : 골법, 합기도를 기초로 한 암살격투술

연령, 신장, 체중, 혈액형 : 22세, 161Cm, 49Kg, A형이었지만 냉동되면서 바뀜

직업 : 카자마 암살 기도

좋아하는 것 : 기억 없음 (하지만 밀크 티를 좋아하는 듯함)

싫어하는 것 : 기억 없음 (하지만 안나를 싫어할 지도 모름)

니나 윌리암스





10단 콤보

LP.	RP.	LP.	RP.	LK.	LK.	RP.	LP.	RK.	LK
상	상	상	상	상	하	상	상	하	중

LP.	RP.	LP.	RP.	LK.	LK.	RP.	LP.	RP.	RK
상	상	상	상	상	하	상	상	상	상

LP.	RP.	LP.	RP.	RK.	LK.	RK.	RP.	RK.	LK
상	상	상	상	상	하	하	중	하	중

↘LP.	RP.	LP.	RP.	LK.	LK.	RP.	LP.	RK.	LK
중	상	상	상	상	하	상	상	하	중

↘LP.	RP.	LP.	RP.	LK.	LK.	RP.	LP.	RP.	RK
중	상	상	상	상	하	상	상	상	상

↘LP.	RP.	LP.	RP.	RK.	LK.	RK.	RP.	RK.	LK
중	상	상	상	상	하	하	중	하	중





잡 기	해 체 기	
LP+LK or RP+RK	(LP or RP)	
RP+RK. LP. RP. LP.	(RP)	거반
따라넘기 중 RP. LP.LK		거반 주락 협고
↘⬊ LP	LP+RP	붙잡아 치기
⬈ LP+RP	LP+RP(반격기 가능)	목잡아 던지기

공중연계기

■디바인 (↙ RK.LK 또는 ↓⬋ LK) 또는 ↘ RP로 상대방을 띄운 후

▷↗ LK으로 맞춘 후, ↓RK. LP (2회) 〔2회째는 약간의 대쉬가 필요하다〕 →→ LK

▷↗ LK으로 맞춘 후, ↓RK. LP ↘ LK. LP. RP → LP+RP

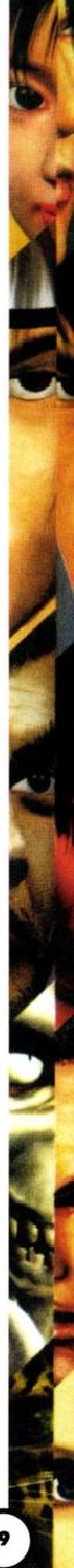
두가지 방법이 통상적으로 가장 많이 사용되는 편이며 ↘LK. LP. RP 중에 RP가 맞지 않으나 후속타인 쌍장은 들어간다.

지상연계기

▷ →→ LP (옆으로 상대방이 돌아간다) RK.디바인이 들어간다. 쌍장 (→→ LP+RP) 또는 →→ LK

▷축이동 중 RK가 카운터로 들어갈 경우, 잡기가 콤보로 들어가며 디바인이 들어가기도 한다.





타격기

LP, RP	원투펀치
↘LP, RP	어퍼 스트레이트
LP(↘LP), RP⬇ LK, RK	제일클래식
LP(↘LP), RP⬇ LK, RP	세미타레클래식
LP(↘LP), RP➡ LP+RP	연격쌍장
LP(↘LP), RP, LP, RP➡ LP+RP	연돌쌍장
➡ LP+RP	쌍장
→→ LP+RP	쌍장
←↙↓⬊ RP	아가미베기
→→ RP	아가미 찌르기
↙LP	헬프 핸드
→➡ LP	목베기
⬅ RP	빈타
←RP, RP	왕복 빈타
⬅ LP	킬링 블레이드
↙RP	사이드스텝
	라이트스타브
	더블스매시
LP(↘LP), RP, RK	트리플스매시
RP, LK	P.K콤보
RP,⬇ LK	P.D.K콤보
RP, ⬇ LK, RP	P.D.K콤보 라이트 어퍼
RP, ⬇ LK, RK	P.D.K콤보 라이트 하이킥
↓LP, N RK	레이브킥
⬇ RP, RK	프로즌 킥
LP(↘LP), RP, LP, RK	스파크 콤보
↘LK, LP, RP, ➡ LP+RP	어설트콤보
↙LP+RP	헌팅스완 (필살기)
↓↘→⬋LK+RP	데빌 키스
축이동 중 LP	쉐이크 쇼트
축이동 중 RP	리프트 쇼트
축이동 중 LP+RP	누선쌍파
축이동중 RK	수면 가르기
→→LK or ↓↘➡ LK	펄킥

→→ LK	아킬레스 잡기 킥
↓⬋ LK	디바인 캐논
↙RK	슬라이서
↙RK, LK	디바인 캐논
→→ RK or ↓↘➡ RK	닐킥
↓ or ↘LK+RK	엔프레스힐 (다운밟기)
⬇↘RK	스워프
LK, RK	하이로우킥
↓ LK, N RK	쇼트스핀하이킥
↓ LK, ↓RK	쇼트스핀로우킥
RK, LK	로우하이킥
↓RK, LP	백 스핀촙
↓LK, RP	로우킥어퍼
↗N⬇ LK, RP	랜딩킥 라이트 어퍼
↗N⬇ LK, LK	랜딩킥 레프트 미들킥
↗N⬇ LK, RK	랜딩킥 라이트 하이킥
LK, LK, RK	스파이크 라이트 하이킥
LK, LK, RP	스파이크 라이트 어퍼
LK, LK, ⬇ RK	스파이크 라이트 로우킥
↘LK, LP, RP	어설트 콤보
↗RK, LK, RK	헌팅 콤보
RK, LK, RP	차밍 콤보
RK, LK, ⬇ RK	차밍 콤보 라이트 로우 킥
RK, LK, RK	차밍 콤보 하이킥
↘LK, RP, LK	크릭 어택
↘LK, RP, RK	크릭 어택 라이트 하이킥
↘LK, RP, ↓LK	크릭 어택 레프트 로우킥
↘LK, RP, LP, RK	크릭 어택 콤보
↘LK, LK, LK, LK	래피드 콤보
↘LK, LK, LK, LP, RP, →LP+RP	래피드 콤보 쌍장파



니나 연속잡기 및 해체기

- ↓↘→LP+RP 장악 RP
  - → LP, LK, RP, LP 팔꺾기 LP
    - → LK, LP, RK, LP+RP, LP+RP 양팔꺾기 LP+RP
    - → RP, LP, LK, RK, LP+RP 어깨꺾기 RP
- LK, RK, LK, LP+RP 목십자꺾기 LP+ RP
- RP, LK, RK, LP, LP 무릎치고 팔꺾기
  - → LP, LK+RK, LP, RP, LP+RP 목꺾기 LP
  - → RP, LP, LP+RP, LP+RP+LK 무릎 돌려꺾기 RP
  - → LP, RP, RK, LK, LP+RP+LK 옥토퍼스 스페셜 LP+RP
- ↓↘→LK+RK 게다리잡기 LP
  - → LK+RK, LK, RK, LP+RP 전신 팔십자꺾기 LP
  - → LK+RK, RK, RP, LP+RP 아킬레스건 꺾기 LP
    - → LP, LK, RP+RK, LK+RK, LP+RP 회전 아킬레스건 꺾기 LP+RP
    - → LK, LP, RK, RP+RK 무릎 십자꺾기 LP
- ↓↙←LP+RK 쉰스매쉬
  - → RP, LP, LP+RP, LP+RP+LK 무릎돌려꺾기 RP
    - → LP, RP, RK, LK, LP+RP+LK 옥토퍼스 스페셜 LP+RP
    - → LP, LK+RK, LP, RP, LP+RP 목꺾기 LP
  - → LP, LK, RP, LP 팔꺾기 LP+RP
    - → LK, LP, RK, LP+RP, LP+RP 양팔꺾기 LP+RP
    - → RP, LP, LK, RK, LP+RP 어깨꺾기 RP
  - → RP, LP, LP+RP, LP+RP+LK 무릎돌려꺾기 RP





▶RK이 카운터로 들어갈 경우, (상대방이 주춤거리면 뒤로 물러간다.) (↘↘RP 또는↓↘→ RP)가 역시 콤보이다. (RK이 근거리에서 히트될 경우 디바인 공격도 역시 콤보이다)



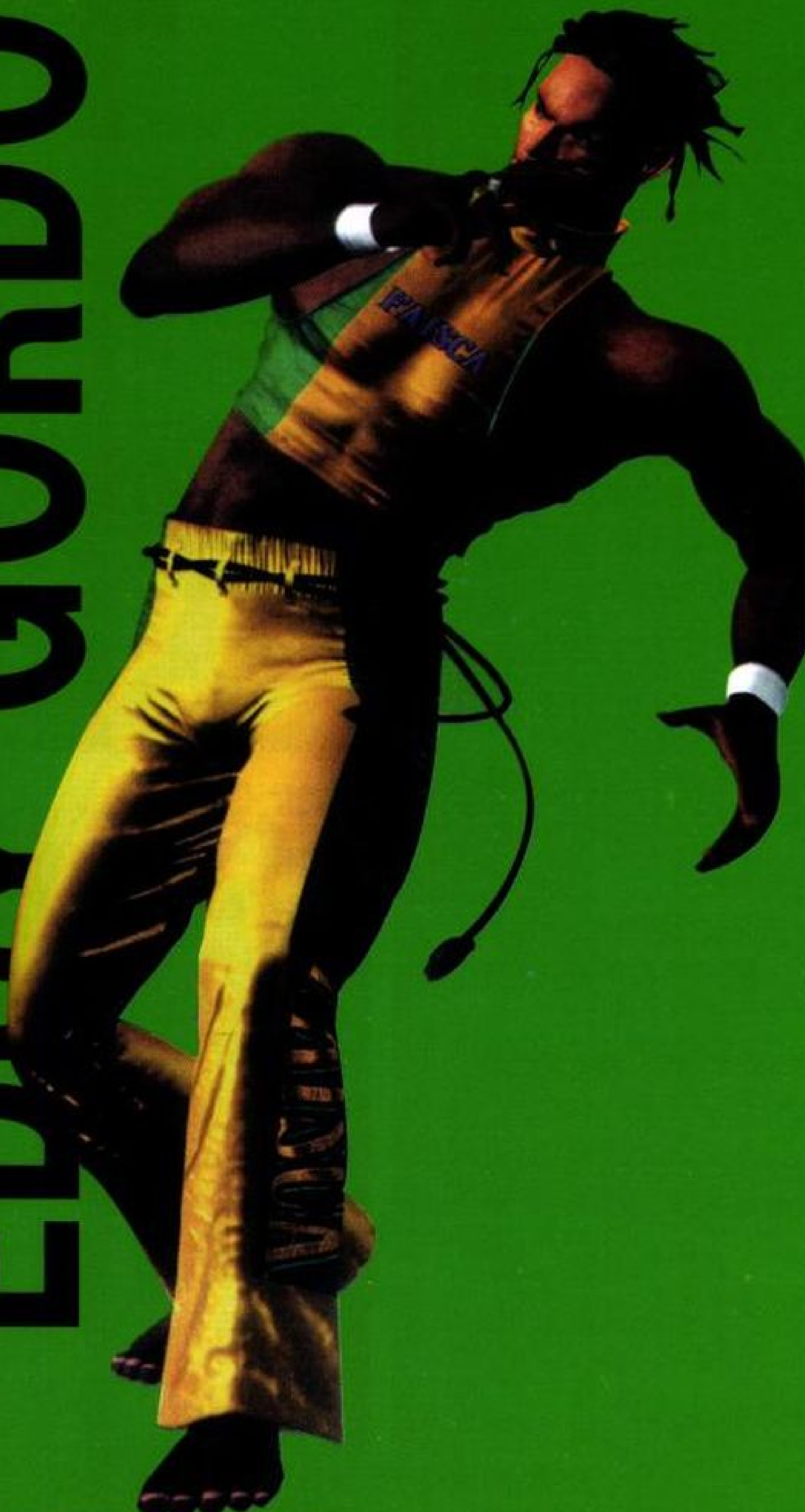
대전팁

접근전에서 유난히 빛을 발하는 캐릭터로 역시 니나를 꼽을 수 있는데 ↘LP. RP와 LP. RP와 RK.LP, ↓RK.LP 등을 섞어 사용하면 상대방의 패턴이나 가드자세 중에 헛점을 얼마든지 노려 공격할 수 있는데 위의 기술을 사용하다가 ↘↘LP(잡기) 등을 간혹 사용하면 접근전 최고의 캐릭터가 된다. 잡기 후의 여왕밟기(↓LK+RK)가 콤보로 들어가는 것을 잊지 말자.

위와 같은 기술을 사용하다가 디바인이나 축이동 공격 등을 적절하게 사용하는 것 역시 게임을 쉽게 풀어가는 좋은 패턴 중의 하나이다. 그러나 상대방이 최소한 가드할 정도로 접근해서 사용하는 것이 가장 좋은 방법이다. 멀리서 사용하다보면 헤이하치의 풍신과 같은 공격을 당하기 일수이기 때문이다.



EDDY GORDO



캐릭터 스토리

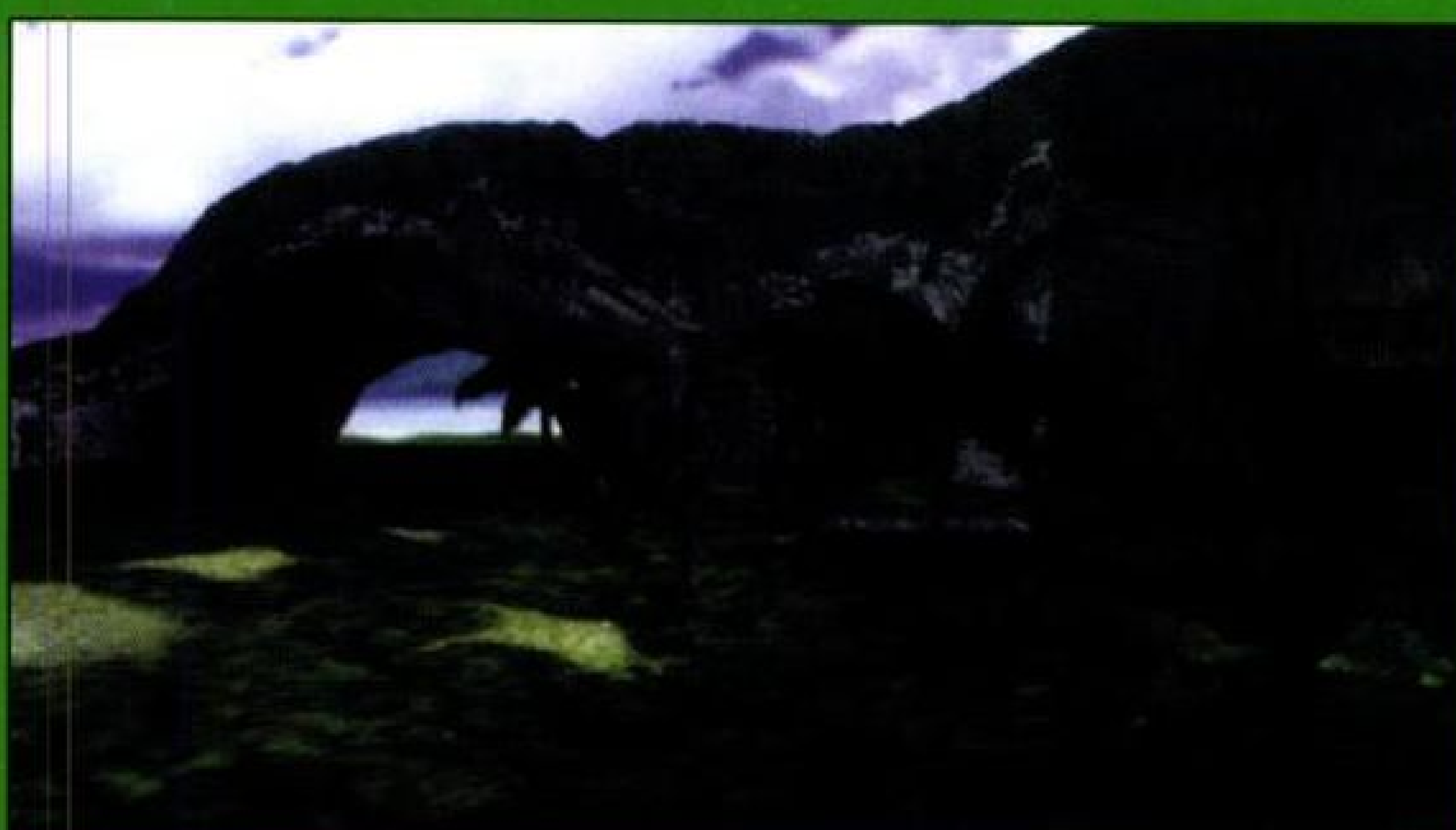
브라질에서도 유명한 재산가의 아들인 에디가 19세 되던 해, 학교에서 돌아오자 피를 토하며 쓰러져 있는 아버지의 모습을 보게 된다.

아버지는 국내를 휩쓸고 다니는 마약 신디케이트를 파괴하려고 생각하고 있었다. 조직을 적발할 수 있을 만큼의 정보를 손에 넣자마자 그들이 습격해 온 것이다. 아버지는 죽을 때 '지금은 싸울 때가 아니다. 아버지를 죽인 죄를 뒤집어 쓰고 형무소에 숨어라'라고 에디에게 말했다.

그는 우수한 학생에서 갑자기 범죄자가 되어 형무소에서 복역을 하게 된다. 형무소 생활은 지옥같았다.

그즈음, 형무소 내에서 폭동이 발생한다. 거기서 에디는 괴상한 것을 본다. 한 노인의 힘에 매력을 느낀 에디는 이 노인에게 접근해 그 기술이 무엇인지를 묻는다.

그 기술은 '카포에라'였던 것이다. 그는 이 무술을 익혀야겠다고 생각하고 노인 밑에서 수행을 계속했다. 8년간의 복역이 끝났다. 그의 나이 27세. 그가 습득한 카포에라는 아버지를 죽음으로 이끈 조직에의 '복수 흉기'로 바뀌어 버렸다. 에디는 미시마를 이용한 복수를 위해 대회에 참가한다.



프로필

국적 : 브라질

격투 스타일 : 카포에라

연령, 신장, 체중, 혈액형 :

27세, 188Cm, 75Kg, B형

직업 : 없음

취미 : 제왕학

좋아하는 것 : 권력

싫어하는 것 : 무력

에디 고도



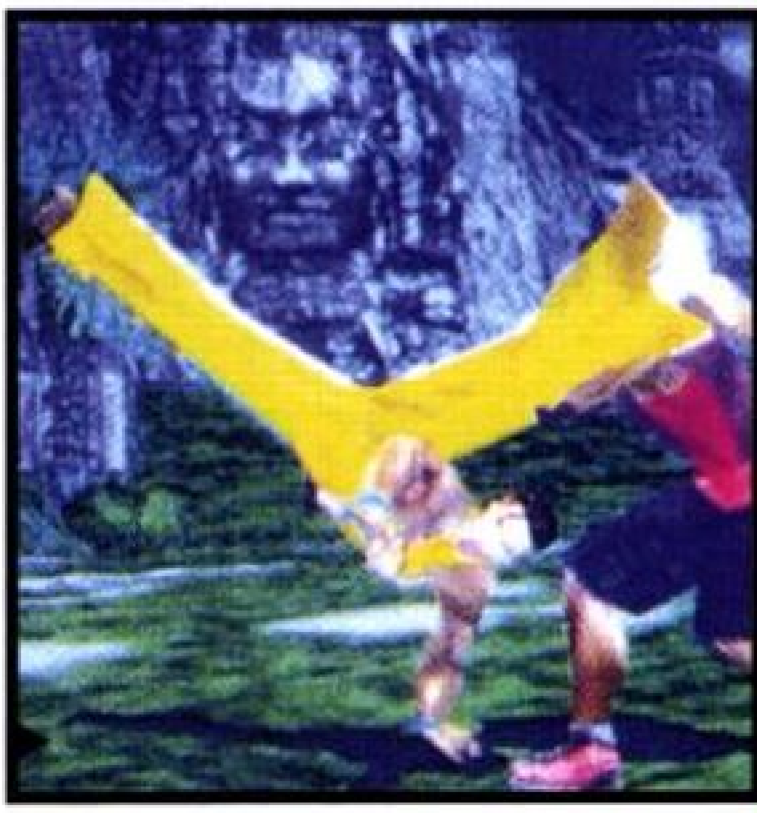
10단 콤보

LK~RK.	RK.	RP.	RK.	RK.	LK+RK.	LK+RK.	LK+RK.	↙LK+RL.	↗LK+RK
중.중	중	상	상	중.중	중	상.중	중	중	중

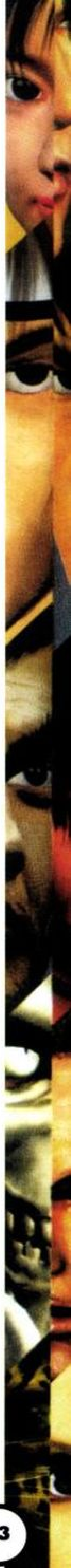
LK~RK.	RK.	RP.	RK.	LK
중.중	중	상	상	하

핸드스탠드자세

→LK+RP	핸드 스탠드
➡ (앞구르기) ⬅ (뒤구르기)	
→또는 ←	이동하기
↑LK+RK 또는 ↓LK+RK	핸드스탠드. 횡신
* RK	파라프조
⬇LK+RK (무한)	부가온
RK. LK+RK	파라프조. 트로커. A. 피아오
LK. RK (⬅)	트로커. A. 피아오(핸드스탠드)
LK (←)	
LP 또는 RP	핸드스탠드 펀치
RP. RK. LK (⬅)	바이사. 트로커로우슈탈(핸드스탠드)
LP. LK. LK	레프트펀치. 하스티라. A. 시바타
→➡ LP+RP	크로스 촙
↑LK (⬇)	핸드스탠드. 히라타니오
↑RK (⬇)	핸드스탠드. 히라타니오







공중연계기

▷일어나면서 RP로 띄운 후 ← RK. RK. LK+RK

지상연계기

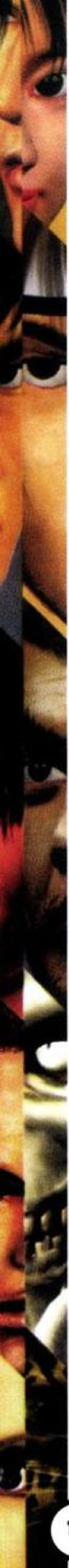
▷↙RK 후에 ←RK은 핸드스탠드 자세이다. 여기에서 ⬇LK+RK은 무한연타이다. 맞으면 상대방은 공중에 뜬다. 또 하나 RK. LK+RK을 하거나 LK. RK⬅ 후에 또다시 핸드스탠드 자세이다.

▷↙RK 후에 LK(그라운드 자세)에서 RK. LK. LK+RK 등도 유효하다.

▷핸드스탠드 자세에서 다가오지 않는 상대방에게는 →➡ LP+RP의 크로스촙 등도 좋다.

▷→➡ LK은 아주 좋은 기술이다. 왜냐하면 이 기술에서는 핸드스탠드 자세와 그라운드 자세가 모두 나오기 때문이다. (핸드스탠드 자세는 →➡ LK ⬅ 이고, 그라운드 자세는 →➡LK 후에 ⬇이다)





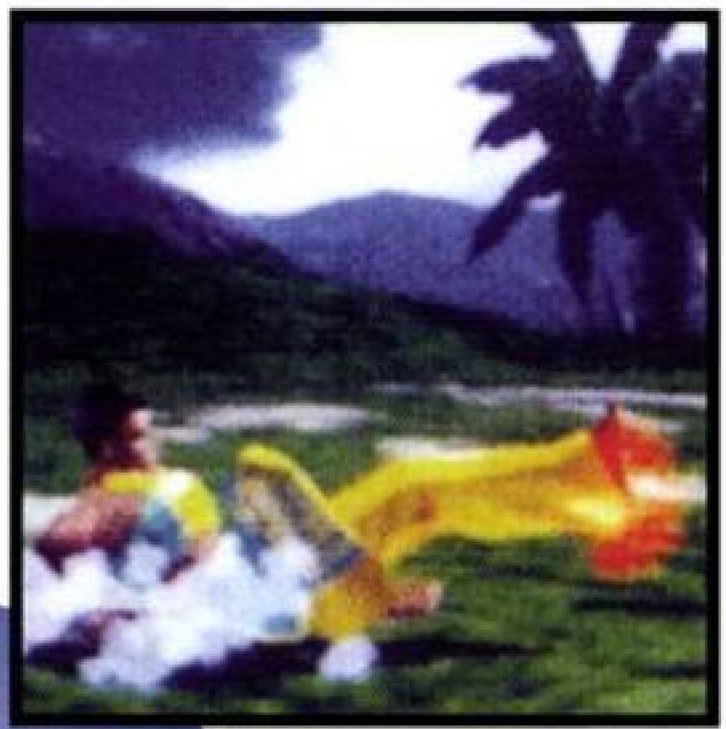
타격기 [ ]= 핸드스텐스 { }= 그라운드자세

LP. RP.	원투 펀치
↘RP	라이트스터닝엘보
→ RP. LP. RK	
일어나면서 LP+RP 또는 LP+RP. LP+RP	
↙ RK {←RK} .RK. RK......	데코파소
LK. RK [⬅]	트로커. A. 피아오
RK. ~ LK	세이트리트문
RK. LK ↑ RK	레벨사오 거라트리아
→RK [⬅]	아우. 바추드
→ RK. LK+RK	아우. 바추드. 트로커. A. 피아오
→➡ LK+RK	카베이린 냐
↙LK. RK	바이아
↙LK. N LK	하스티라. 라테라오. 트로커
↙LK. RK. RK	콤비나소. 바이아
↙LK. RK. LP+RP	바이아. 사베사다스
←RK.	마카코. 엠페
←RK. LK. LK	마카코. 엠페 바스티라. A. 시바타
←RK. RK. LK+RK	콤비나소. 종락
→LK [ ]	에스파다
↘RK.	샤파. 바이샤
↑ 또는 ↗ RK	샤파. 지라트리아
↑ 또는 ↗ LK+RK	스이. 사주 {↙ 또는 ↓}
→➡ LK {⬇} [⬅]	벤린. 프라다 {앉아서} {거꾸로 일어나서}
← LK	벤린
LK+RK [⬅]	마카코. 데. 라드(핸드 스탠드)
↘LK {⬇ 또는 ⬋}	비리바 {캔슬}
→➡ RK	지라루
→➡ RK ⬇	지라루(웅크림)
→➡ RK LK	지라루 바이샤 슈탈
→➡ RK. RK	지라루 아우트 슈탈
↙ LK+RK	필살기
↘ LK+RK	비리바
일어나는 중 LK+RK [⬅] {⬇}	두프로(앉기, 핸드 스탠드)
앞구르기 중 (→LK+RP) [↘ LP+RP]	





무조건 앉자!







징 가

LP+RP 또는 ↓ LP+RP	징가
LK (⬅)	라테라오. 트로커(핸드스탠드)
↑LK (⬇)	알마다. 프라다(앉아서)
↑LK. LK	알마다. 프라다. 비리바
↑LK. LK+RK	알마다. 프라다. 바이샤암보슈탈
RK (⬅)	바이샤. 트로커 (핸드스탠드)
RK. LK (⬅)	바이샤. 트로커. 페인트(핸드스탠드)
RK. N. LK	바이샤. 트로커. A. 에스페리오
RK. LK+RK	바이샤. 트로커. 암보스슈탈
LP+RP	콤비나소. 우냐
LP+RP. LK	콤비나소. 란슬
LP+RP. N LK	콤비니소. 우냐. 에스겔다. 슈탈
RP	바이샤. 트로커
LK+RK	파이스카
LK+RK. LK+RK. ↙ LK+RK (↗LK+RK)	스페셜. 콤비나소. 요토리

잡 기

LP+LK	메로지마
RP+RK	페스코소아티랄
←↙↓↘➡ LP+RP	(LP+RP) 비랄

그라운드 자세

RK	라이트하이킥
LK+RP	박치기
LK~ RK	헬리콥터킥
RK. LK	트로바온
LK+RK	마이스카
LK+RK. (LK)	아바란시 캔슬킥
RK. LK+RK	바이샤. 트로커. 인보스슈탈
RK. LK. LK+RK	트로바온. 바이스카







대전팁

"카포에라"을 구사하는 에디 고도는 결코 약한 캐릭터가 아니다.

단, 움직임에서 약간의 거부감이나 생소함 때문에 선택하는 유저가 적은 편인데 잘 활용한다면 상당히 좋은 캐릭터로 사용할 수 있다. 일단 무한연타가 많다는 것이 장점인데 이것이 주로 중, 하단에 몰려있기 때문에 접근전 등의 지상전에서는 그 효력이 잘 발휘된다.

핸드스탠드 자세와 그라운드 자세를 서로 이어본다면 전작 카자마 준의 무한연타에 버금가는 연속기를 만들수 있는데 그 이유는 핸드스탠드 자세와 그라운드 자세 등이 서로 연결이 되어 이어지기 때문이다.

* ↘LK후 →(핸드스탠드 자세)다가오는 상대방에게 RK, ↓ LK(후에 ↓{그라운드 자세})에서 RK~LK 또는 ↓LK, ↓후 RK~LK. 또는 RK. LK+RK(무한연타) 등과 LK. RK 후 ← LK 등으로 연계기를 이어보자. 축이동 중에 ↑ LK+RK. LK+RK 후에도 그라운드 자세가 이어진다.

* 핸드스탠드 자세에서는 LK, LK, RK,←LK 등 일일이 나열할 수 없을 정도로 파생되는 기술이 많다. 자신이 어떤 상황에서든지 그라운드 자세와 핸드스탠드 자세를 만든 후 자신만의 연계기를 만들어 보는 것도 좋을 듯하다.

LING XIAOYU





캐릭터 스토리

세계의 유원지와 테마파크를 좋아하는 16세의 소녀. 성인이 되면 꿈에 그리던 유원지를 중국에 세우겠다고 생각하지만 돈은 없고 어떻게 해야할지 막막한 샤오유.

그녀의 스승 겸 먼 친척뻘되는 '왕진레이' 아저씨에게 일본의 미시마 재벌은 상당히 돈이 많다고 들은 적이 있다. 그때 여행을 좋아하는 샤오유는 가족과 홍콩으로 놀러간다. 그곳에서 '미시마 재벌'이라고 씌여진 화려한 요트를 보고 샤오유는 망설임없이 그 배에 몰래 숨어들어간다.

결국, 샤오유는 발각되지만 그 곳에서 미시마 재벌의 부하 몇명과 난투를 벌인다. 헤이하치는 그의 부하들이 어린 소녀의 작은 발에 무참히 쓰러지는 것을 보고 샤오유와 이야기를 하게 된다. 샤오유는 그때 자신의 꿈인 중국에 대형 유원지 건립을 부탁하면서 헤이하치를 협박했다. 헤이하치는 자신을 협박하고 있는 상대가 너무 어려 크게 웃은 후 '대회에 출전해서 우승하면 원하는 대로 유원지를 설립해 주마'하고 약속한다.

프로필

국적 : 중국

격투 스타일 : 팔괘장, 히괘장을 기초로 한 각종 중국 권법

연령, 신장, 체중, 혈액형 : 16세, 157Cm, 42Kg, A형

직업 : 고등학교 1학년, 팬더 사육반

취미 : 세계의 유명 유원지나 테마파크 견학, 여행

좋아하는 것 : 고기만두, 새우 슈마이, 오징어 등

싫어하는 것 : 수학 선생님

린 샤오유

10단 콤보

↑RK.	LP.	RP.	LP+RP.	LP.	LK.	RK.	RK.	RK.	LP
중	상	상	중	중	상	하	하	중	중

↑RK.	LP.	RP.	RK.	RK.	RP.	LP+RP.	LP.	RK.	RP
중	상	상	하	하	중	중	하	중	중

도 발

LP+LK+RK	도발1
RP+LK+RK	도발2

배후 자세

←LK+RK	배후 자세 잡기
RP. LP. RK	배신격
RK	호미각
↓LK	배신하단각
⬇LK	배신하단각(정면보기)
→LK+RK	후전
→LK+RK. LK+RK	후전도궁각
➡LK	고계척
↓LP+RP	봉황
LK+RK	회신횡이동
↓LK+RK	회신횡이동

흘리기 기술

←LP	왼 흘리기
←RP	오른 흘리기
←LP+RK	상단 흘리기
LP+RK 배후 자세 중	상단 흘리기
↓or↙ LP+RK	하단 흘리기
↓LP+RK 배후 자세 중	하단 흘리기



공중연계기

■일어나면서 RP.또는 봉황자세에서 LP+RP 또는 ↗LK. RK 등이나, 배후자세에서 RK 등으로 상대방을 띄운 후

▷배후 자세에서는 RP. RP. RP. RP. RP. RK

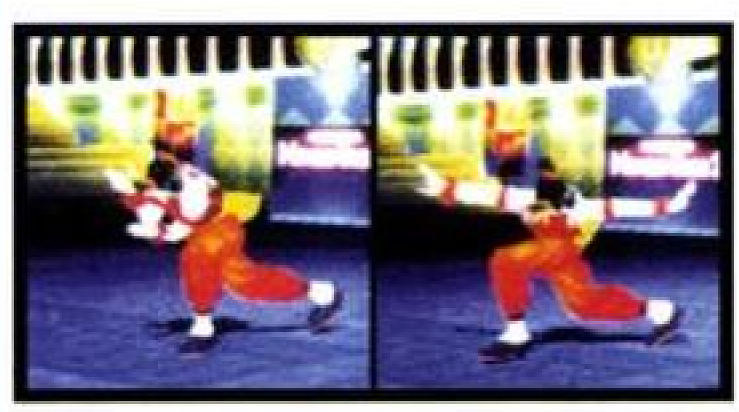
▷배후 자세에서는 RP. RP. LP. ➡ LP+RP. LP+RP

지상연계기

▷뒤로 돈 상태에서 → LK+RK. LK+RK, ↗RK. LP, →→LP+RP. LP+RP

▷뒤로 돈 상태에서 → LK+RK. LK+RK, ↗ RK ↘ LP, →→LK

▷뒤로 돈 상태에서 → LK+RK. LK+RK, ↗ RK ↓ LK. RP. RP →LK+RK. LK+RK





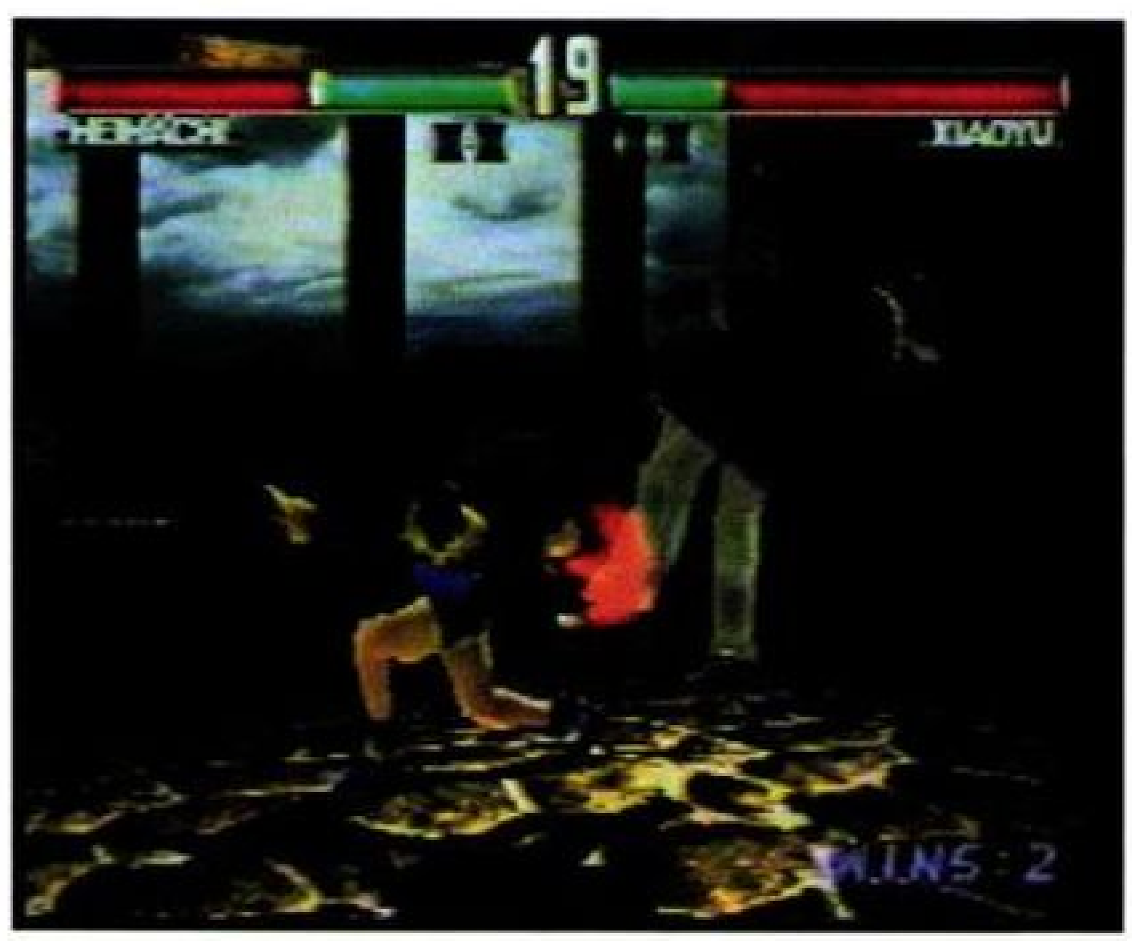


타격기

➡ RP	작수
➡ LP	우작수
LP, RP	작연수
LP, ↓RP	작연포
↘RP	도타화란
⬊ LP	상보장권
↘ LP	상보장권(상대를 등진다)
↑ LP	비배장
⬆ LP	비배장(정면 횡으로)
↑LP+RP	전벽
↑LP+RP, RP	전벽가횡
↑LP+RP, RP, LP	전벽가횡가추장
↑LP+RP, LK+RK	비배장보
↓LP	조룡반타
⬇ LP	조룡반타(봉황 횡으로)
RP ⬊ LP	작익배장
RP, LP	작익배장(상대를 등진다)
일어나면서 RP →	탕견(정면)
일어나면서 RP	탕견
←LP+RP	배보
배보 중 RP	배보맹호장
배보 중 LP+RP (필살기)	배보쇄벽
→➡ LP+RP, LP+RP	쌍벽장
앉은 상태에서 ⬊ RP, LP	선보도타
앉은 상태에서 ⬊ RP, ⬊	선보도타 1발째 (상대를 등진다)
↙ LP	가추장
←LK	활면각
앉은 상태에서 LK, RP, LP, RK	소퇴배신격
→➡ LK	이합퇴
→➡ RK	부신등퇴
앉은 상태에서 ↘RK, RK	
일어나면서 RK	창공포
↗RK	고월섬
↙RK	부인각
→➡ LK+RK	천익십자봉
↙LK	암각
앉은상태에서 LK+RK	특수동작
→ LP+RP	측전 횡이동
→ LK+RK	전전 횡이동
LK+RK ⬋	회신 횡이동
↓LK+RK	회신 횡이동

잡 기

잡기	회피 버튼
LP+LK	회피 LP
RP+RK	RP
→➡ LP+LK	LP
→➡ RP+RK	RP
↓LP+LK	LP
↓RP+RK	RP
배후잡기	회피안됨
➡ RP, LP	LP+RP
→➡ LK+RK	회피안됨
↓↙⬅ RP	RP



봉황 자세

↓LP+RP or ⬇ LP+RP	봉황자세
↓LP+RP. LP+RP or LP+RP.	궁보반주. 조
LP+RP	궁보반주. 지
↓LP+RP	궁보반주. 초지
LK	하조
LP	좌도령
RP	우도령
RK	중단차기
RK←	중단차기(뒤보기)
↖or↑or↗ LK, LK	봉황연조
↖or↑or↗ LK, RK	봉황연퇴
↑RK, RK	등공파각
↖or↑or↗ LK	소퇴
↖or↑or↗ 점프 중에 LK	봉황선각
↖or↑or↗ 점프 중에 RK	봉황익퇴
RK, LK	부채차기
RK, LK ↑	부채차기(축이동)
RK, LK ↓	부채차기 (축이동)
→ RK, RK	전신소퇴
↓	봉황자세 엎드리기
↑	미들점프
←LP+RP	뒤돌기
←LK+RK	앞구르기







대전팁

▷샤오유의 경우는 뒤로 돈 상태에서의 공격이 정면으로 마주보고 있는 상태일 때보다 더 많은 기술이 들어가는 캐릭터이다. 대체로 연계기가 좋은 편인데, 그 중에서도 특히 지상연계기에서 공중연계기로 이어지는 환상적인 기술이 볼만하다. 다운시 기상할 때에 RP또는 RK으로 기상할 경우 바로 RP.RP.RP로 이어지는 공중연계기가 들어간다. 축이동과 축돌기가 많으므로 적절하게 사용하고, 상대방의 접근을 겁내지 말고 뒤를 돈 상태로 접근해서 축이동 후 RK으로 상대방을 공중에 띄우자.

▷뒤로 돈 상태에서는 앉지 않는 상대에게는 ↓LK을 써주고, 조금 거리가 멀 경우는 →➡ RK도 효과적이다. 무턱대로 뒤로 도는 것도 좋지만 그보다 →➡ LK같은 기술을 사용한 후에 도는 것이 더욱 좋을 것이다. 또, 중간에 →➡ LP+LK이나 →➡ RP+RK 같은 잡기를 써도 좋다.

▷샤오유는 특별히 공중연계기와 지상연계기를 구분할 필요가 없는데 그 이유는 지상과 공중이 서로 연결이 잘되는 캐릭터이기 때문이다. 위에서 소개한 것을 골고루 사용한다면 아주 강력한 캐릭터가 될 수 있다. 특히 배후 자세에서의 축이동을 자유자재로 연습하자. 배후 자세에서의 축이동을 몇가지 다시 한번 정리하면 다음과 같다.

①←LK+RK.↓LP+RP(봉황자세이지만 봉황에서도 축이동이 된다)

②↓LK+RK. 그리고 중립에서 LK+RK도 있다.(봉황자세의 축이동 방법은 ↓LP+RP와 ⬇ LP+RP)



HWOARANG



캐릭터 스토리

백두산 도장의 문하생. 화랑은 보통 때에는 스트리트 파이트 사기로 돈을 버는 팀의 리더. 다른 사람들과의 승부를 가리기를 좋아하므로 언제나 도박을 한다. 그러나 그 팀이 불리해지면 도박에서 건 돈을 낚아채고 마지막으로는 도박의 딜러인 화랑 자신이 혼자서 정리해 버린다. 어느날 미시마라는 재벌의 부대가 그 지역에 왔다. 그러나 마지막에 화랑 앞에 선 자는 카자마 진이라고 하는 일본인이었다. 결국 결말을 짓지 못하고 화랑은 격투가로서 처음으로 무승부를 기록하게 된다.

화랑은 도장으로 돌아와 스승인 백두산에게 그날의 굴욕을 이야기하고 카자마라고 하는 일본인이 사용한 것이 미시마류라는 공수인 것을 알게 된다. 그것을 납득할 수 없었던 화랑은 그 후 매일 도장에서 수련을 거듭했지만 그즈음 백두산이 '투신'에게 붙잡혀 행방불명된다. '투신'을 찾기 위해 '더 킹 오브 아이언 피스트 토너먼트3'에 참가를 결정한다. 그리고 자신과 무승부를 기록한 사람을 제거하기 위해서도...



프로필

국적 : 한국

격투 스타일 : 태권도

연령, 신장, 체중, 혈액형 :
19세, 181Cm, 68Kg, O형

직업 : 길거리 사기 집단의 두목

취미 : 요트 타기(만능 스포츠 맨)

좋아하는 것 : 록큰롤과 싸움
(말싸움에도 일가견이 있다)

싫어하는 것 : 미시마류공수, 카자마 진

화 랑

10단 콤보

왼발에서 RP.	RP.	LK.	RK.	LK.	RK.	RK.	RK.	RK.	LK
중	상	상	하	중	중	하	상	중	상

오른발에서 LP.	RP.	LK.	RK.	LK.	RK.	RK.	RK.	RK.	LK
중	상	상	하	중	중	하	상	중	상

오른발에서

RK.RK	리버스 킥
LP. LP	잽 스트레이트
RP. LP. LP	라이트닝 블로우
RK. LK	체인소 힐
← RK	스핀킥
→ RK. RK	플라즈마 블레이드
➡ RK. LK	커트 백
LK. LK	더블 스크류
LK. RK	롤링 라이트 킥
← LK	왼 반월차기 왼스텝
→ LK. RK	힐 나이프
→ LK	셋업. 플라밍고
→ LK. ⬅	셋업. 플라밍고 배후
➡ LK	헌팅 소배트
➡ RK N	오른발 플라밍고 페인팅

오른발에서

오른발 플라밍고	
RK	사이드 킥
RP	라이트 잽
LP	백 블로우
LK	레프트 소배트
↓LK	레프트 스위프
↓RK	라이트 로우킥
→RK	라이트 힐
←RK	라이트 액셀



공중연계기

■스카이 블래스트 (→ N ↓↘ RK.) 후 공중연계기

▶(↑N)횡이동 후 ←RK. → LK. RK(or←LK)

▶스탭(LK+RK)을 바꾼다. → LK. N LK. LK. RK(F). LK

▶스탭을 바꾼다. →LK(F). N RK(F). N LK

▶LK~RK. RK. RK. RK. RK (단 3번째 RK는 들어가지 않아야 한다)

▶스탭을 바꾼다. RP. →LK. LP. →→RK



■어퍼(↘RP)로 띄웠을 때

▶LK. LK. RK(F). LK

▶RK. RK. RK(F). LK

기상 발차기

■발레킥(→RK.RK)으로 띄웠을 때

▶→LK. N. LK. LK. RK (F). LK

▶→LK. ←LK. ↓RK. RK

▶RP. →LK. LP. →→RK

▶다운시: 기상 하단발차기.N RK.↘LP.↓RK.RK
기상 하단발차기.N RK.↘ LP. LP.RP.LK(RK)
기상 하단발차기.N RK.↘ LP. ↙LK+RK(힐 익스플로전)



왼발에서

LK+RK	스텝바꾸기
➡RP	미들백 블로우 좌
→RP	미들백 블로우 우
LP. LP	더블 잽
LP. LP. LK	더블 잽 로우킥
LP. LP. LK. LK	더블 잽 로우 & 하이킥
LP. RP	원시 펀치
LP. RP. LK	원시 사이드 킥
LP. RP. RK	원시 라운드 킥
일어나면서 RK. RK	
↘LP+RP	바디 블로우
RK ➡LK	R.L킥 왼자세
RK. LK	R.L킥 오른자세
→RK	오른발 걸어차기 오른자세
→RK. RK	오른발 걸어 중단차기 오른자세
←RK	반월차기
→➡LK	회전종락
↙RK	앞발 하단 긁기
↙RK. RK	페인팅 긁어차기
→LK. LK 또는 →N ↓↘LK. LK	스탭 인사이드 킥
→N ↓↘RK	스카이 블래스트
↓RK. RK	파이어 크래커

LK. RK	에어 팡
↘LK. RK	사이드 킥 콤보
↗LK. RK. LK	헌팅 호크
RK. RK. RK. RK	라이트 킥 콤보
RK. RK. RK. LK	라이트 킥 콤보 로우
RK. RK	라이트 2발째
RK ➡ RK	라이트 2발째 오른자세
RK. RK. ⬅RK	라이트 3발째
RK. RK. ➡RK	라이트 3발째 오른자세
RK. RK. RK	라이트 3발째 오른발 플라밍고
LK. LK. LK. LK	머신건 킥
LK. LK ↓ LK	머신건 킥 콤보 로우
LK. LK. RK	머신건 2단 걸어차기
LK. LK. RK. RK	머신건 2단 걸어 중단차기
LK. LK ↓ LK. RK	머신건 킥 콤보로우 걸어차기
LK. LK. ↓ LK. RK. RK	머신건 킥 콤보로우 걸어 중단차기
LK. LK. LK. RK	머신건 킥 걸어차기
LK. LK. LK. RK. RK	머신건 킥 걸어 중단차기
⬆LK	공중 옆차기 왼 플라밍고
↙LK+RK	힐 익스프로전
LP+RP	배후 보이기
➡LK. N	왼발 플라밍고

견제킥

▷1P에서는 위로 횡신 중에 ←RK를 맞추고 2P에서는 아래로 횡신 중에 →RK를 맞추자.

카운터로 들어가도 콤보는 없지만 굉장히 유리한 입장에 서게 된다. 이때 어퍼(↘RP) 또는 잡기를 사용하자.





레프트 킥 콤보(견제용)











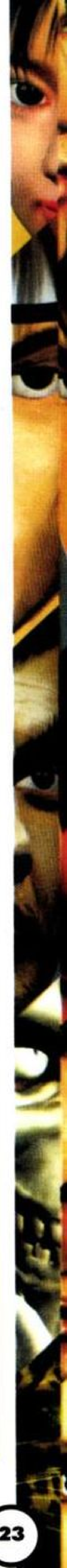
대전팁

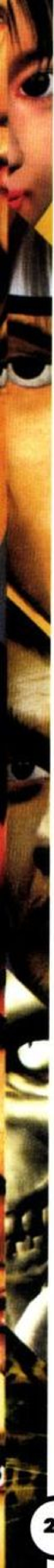
몇가지 잡기와 대쉬에 대해 알아보도록 하자. 가장 빠른 것은 스위치 스텝과 백 대쉬를 동시에 하는 것과 백대쉬를 먼저 하고 스텝을 바꾸는 것, 그리고 스텝 먼저 하고 백대쉬를 하는 것이 있다. 이 3가지 경우를 패턴으로 만들면 띄우기, 잡기, 단타에서의 우선권 등을 가질 수 있는데 왼 스텝(왼 발이 앞 일경우)은 견제 자세로는 우수하지만 상대에게 치명타를 주긴 어렵다.

▷ (LK+RK←←) 스텝과 동시에. 1스텝(아래 표 참고)
(LK+RK→→) 스텝과 동시에. 2스텝(아래 표 참고)

이것이 기본스텝이다. 일명 스위치 스텝이라고도 하는데 이 스텝이 손에 익으면 상대를 쉽게 이길 수 있다.

→↓↘N←	2스텝	→LK. LP. ↘RP(주춤거리면 → → RK{가까우면})
	or	→LK. LP. →↓↘RK
	LK+RK	→LK. LK. LK
	or	→LK. ↓RK
	1스텝	↓or↑후 1.→↓↘RK
		2.↘RP(or →RK.RK)
		3.→ →RP or ↓↙LP+LK
		4.2스텝 or LK+RK 후 윗 기술들
		N RK→. RK
		N RK→. RP. ↘RP
		N RK→. RP. → →RP or ↓↙LP+LK
		N RK→. RP. →LK. LP(윗 기술들)or ↓RK
→↓↘N→	LK	→LK. LP(윗 기술들)
		↘RP
		→ →RP or ↓↙LP+LK
→↓↘N→	RP	
→↓↘N→→	↓↙	
	LP+LK	





왼발 플라밍고

LP	레프트 잽
LK. LK. LK	플라밍고 머신건킥
LK. LK. RK	플라밍고 머신건 걸어차기
LK. LK. RK. RK	플라밍고 머신건 걸어 중단차기
RP	라이트 백 블로우
RK	플라밍고 라이트 소배트
↓ or ↙ RK	라이트 스위프
↓ or ↙ LK	레프트 로우킥
→LK	레프트 로우킥
←LK	레프트 힐
→,←, ↑, ↓	레프트 액셀
→LP+RK	킬링 호크

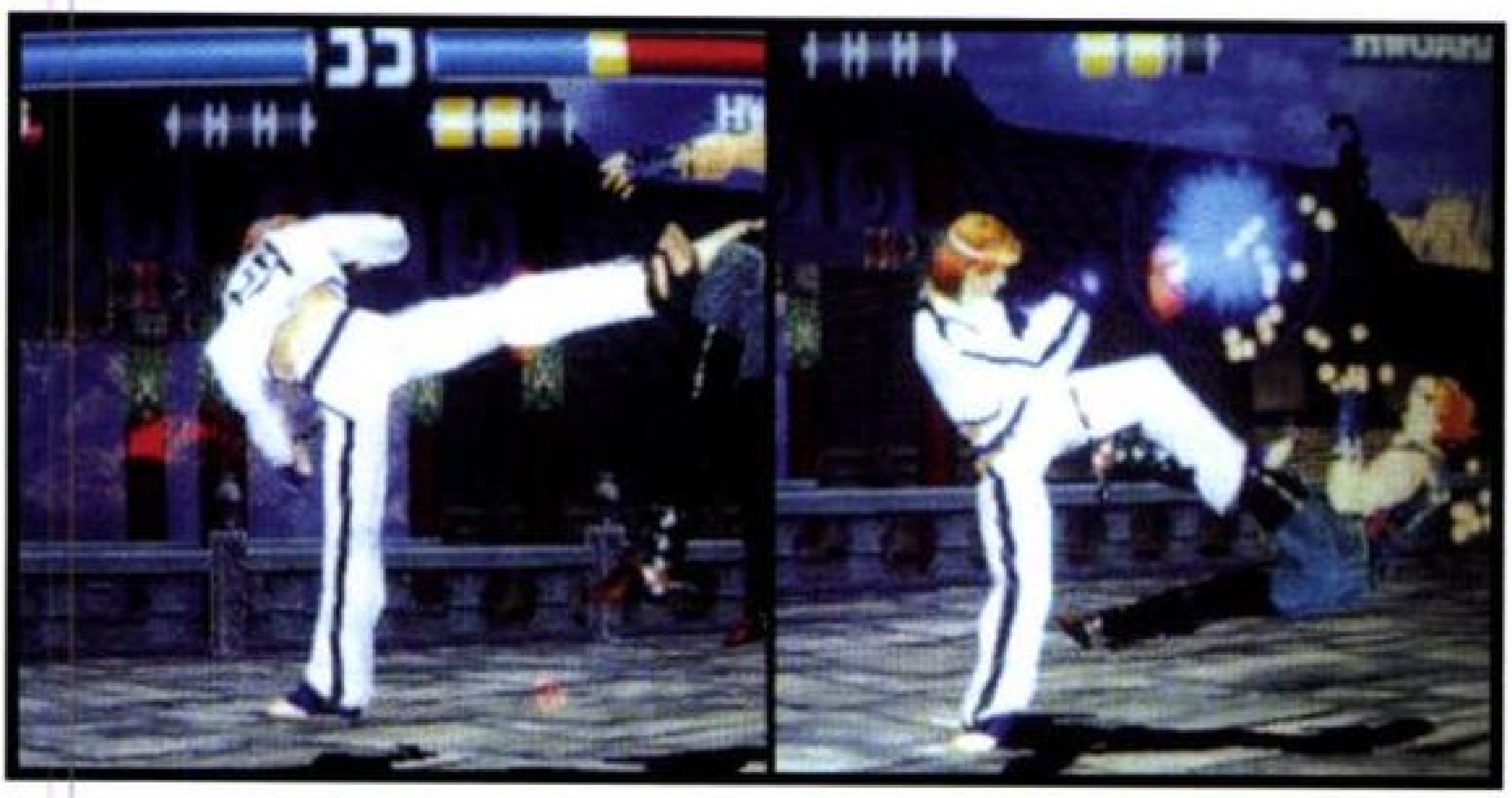


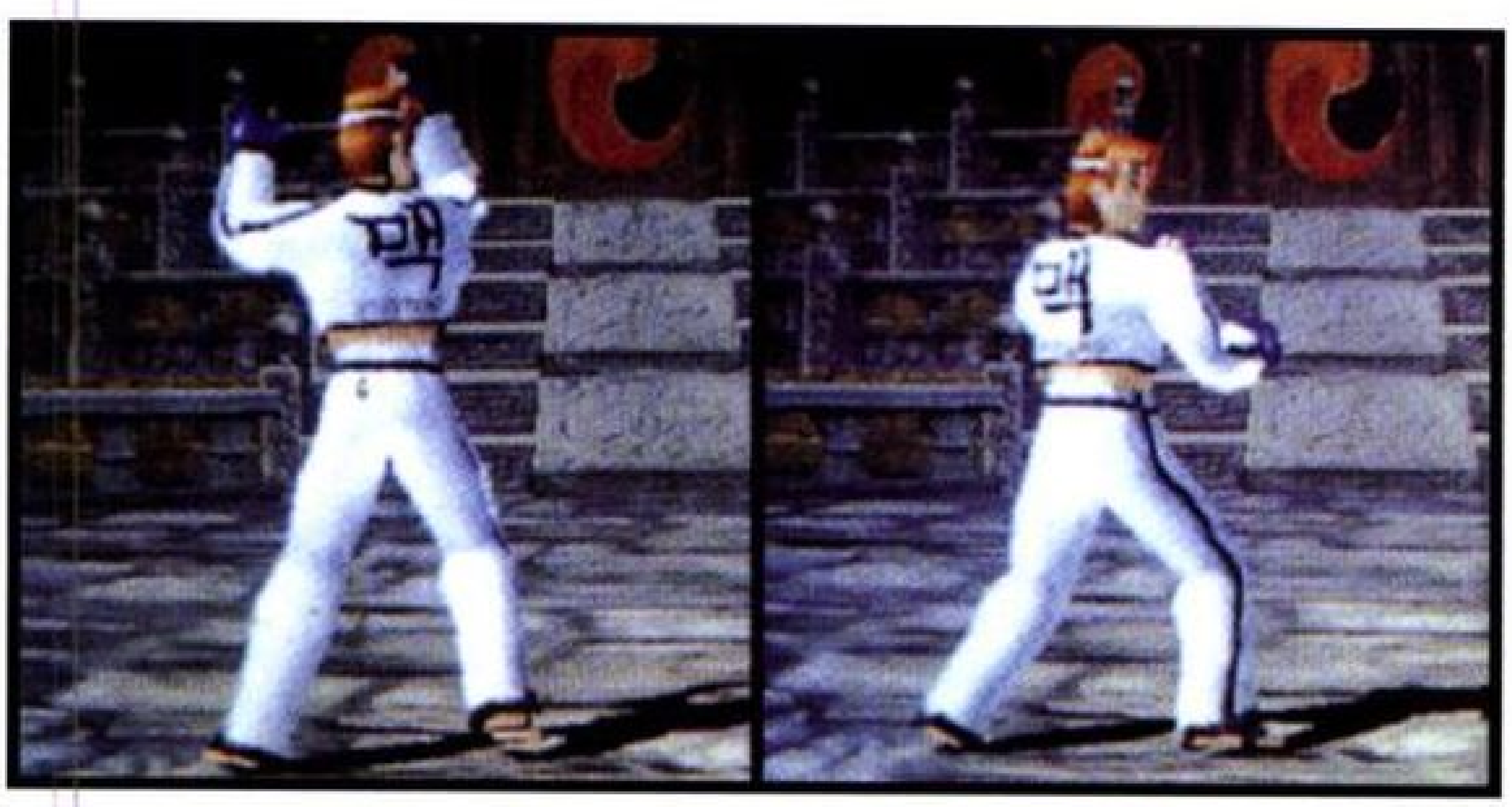







스핀킥






플라즈마 블레이드(발레킥)



FOREST LAW

캐릭터 스토리

마샬 로우의 아들. 아버지가 경영하는 도장에서 수행을 쌓고 있는데 아직 다른 종류의 무술 시합은 아버지의 만류로 인해 나가지 못했다. 이 도장에서는 3개월에 한번 반드시 마샬과의 승부에 폴 피닉스가 방문한다. 마샬이 신설 도장 건설 때문에 자리를 비운 어느날 갑자기 폴이 도장에 찾아와 포레스트에게 '수행에 나가자'고 부추기며 망설이던 그를 무리하게 오토바이에 태워 도망간다. 말은 수행이라고 했지만 폴은 '더 킹 오브 아이언피스트 토너먼트 3'에 나가자고 말한다. 아버지가 시합에 나가는 것을 금하고 있다고 포레스트는 망설였지만 폴은 "너는 아버지보다 훨씬 격투에 소질이 있다"고 부추긴다.

포레스트는 잠시 고민했지만 자신을 시험해 보고 싶기도 하고 자신이 아버지의 도장을 물려받을 수 있는 확실한 기회라고 생각했다. 아버지의 충고를 무시하고 포레스트는 대회 출전을 결정한다.

프로필

국적 : 미국

격투 스타일 : 마샬아츠

연령, 신장, 체중, 혈액형 :
25세, 177Cm, 66Kg, B형

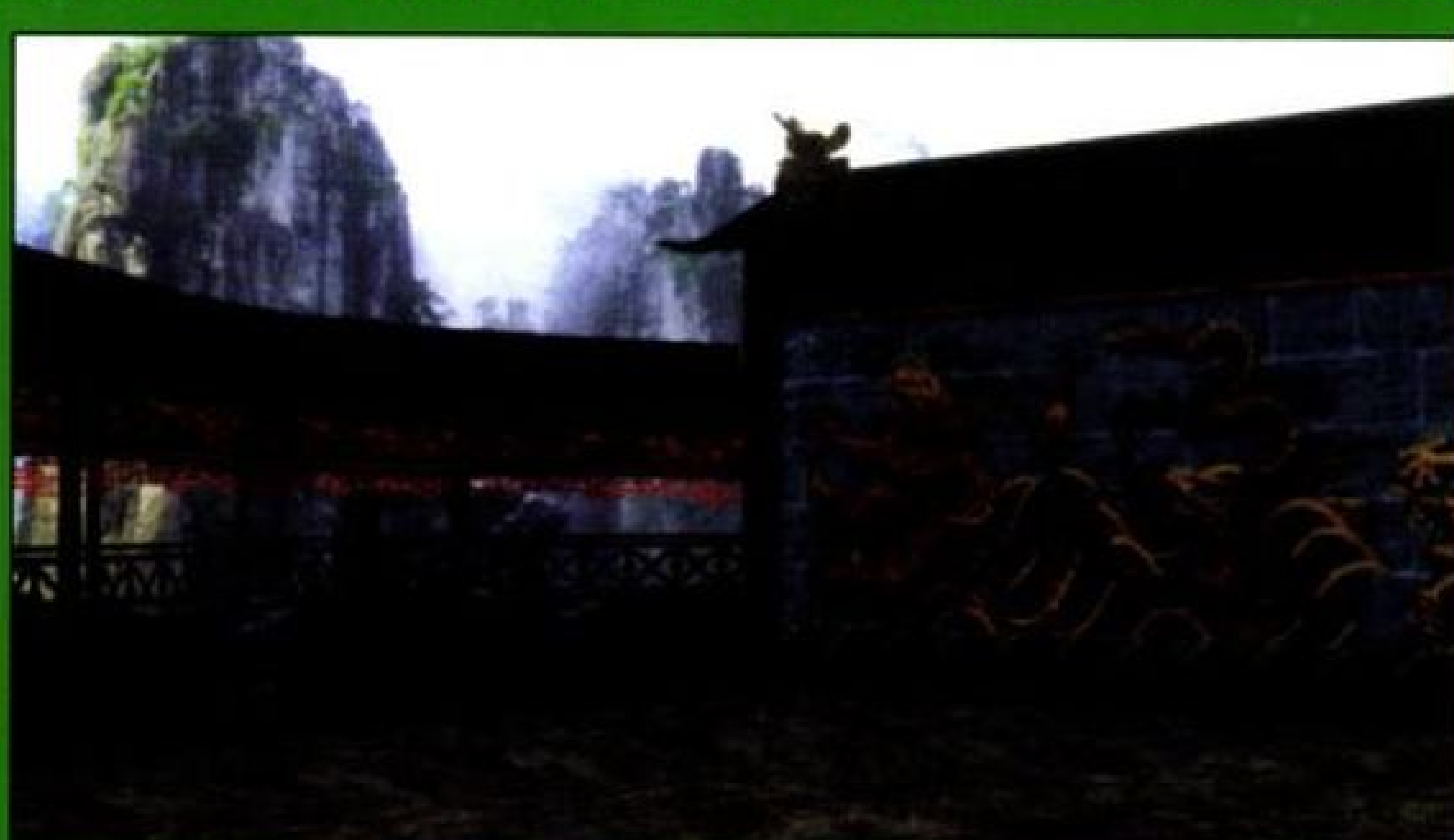
직업 : 마샬 도장의 2대째 사범(이 될 예정)

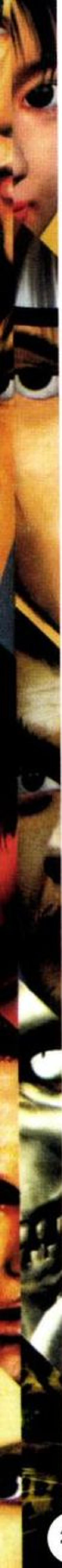
취미 : 쇼핑

좋아하는 것 : 크레디트 카드
(폴의 대회 참가비를 대신 내주고 현재는 가솔린대를 계속 내주고 있음)

싫어하는 것 : 둘이서 오토바이 타기
(폴의 난폭 운전 때문에)







포레스트 로우



10단 콤보

↘LP.	RP.	RP.	LP.	LK.	LK.	LK.	RK.	LK.	RK
중	상	중	상	상	하	상	상	상	중

↘LP.	RP.	RP.	LP.	LK.	LK.	LK.	RK.	RK.	RK
중	상	중	상	상	하	중	상	하	중

↘LP.	RP.	RP.	LP.	LK.	LK.	LK.	LK.	RK.	RK
중	상	중	상	상	하	중	하	하	중

↘LP.	LK.	RP.	RP.	LK.	LK.	LK.	RK.	LK.	RK
중	하	중	상	중	하	상	상	상	중

↘LP.	LK.	RP.	RP.	LK.	↓LK.	LK.	RK.	RK.	RK.
중	하	중	상	중	하	중	상	하	중

↘LP.	LK.	RP.	RP.	LK.	↓LK.	LK.	LK.	RK.	RK
중	하	중	상	중	하	중	상	하	중

공중연계기

■←LP. RP. LP. or ↗RK. or ←RP. LK. RK로 띄웠을 경우는 LP. RP. 후에 ←RP. LK. RK와 더블 섬머(↗RK. LK) 그리고 최강 연계기인 RK (N). ↑LK. ↙RK를 사용하자. 나머지 섬머 계열로 띄웠을 경우는 일어나면서 RK. ←RP. LK. RK를 사용하는 것이 가장 안전하다.

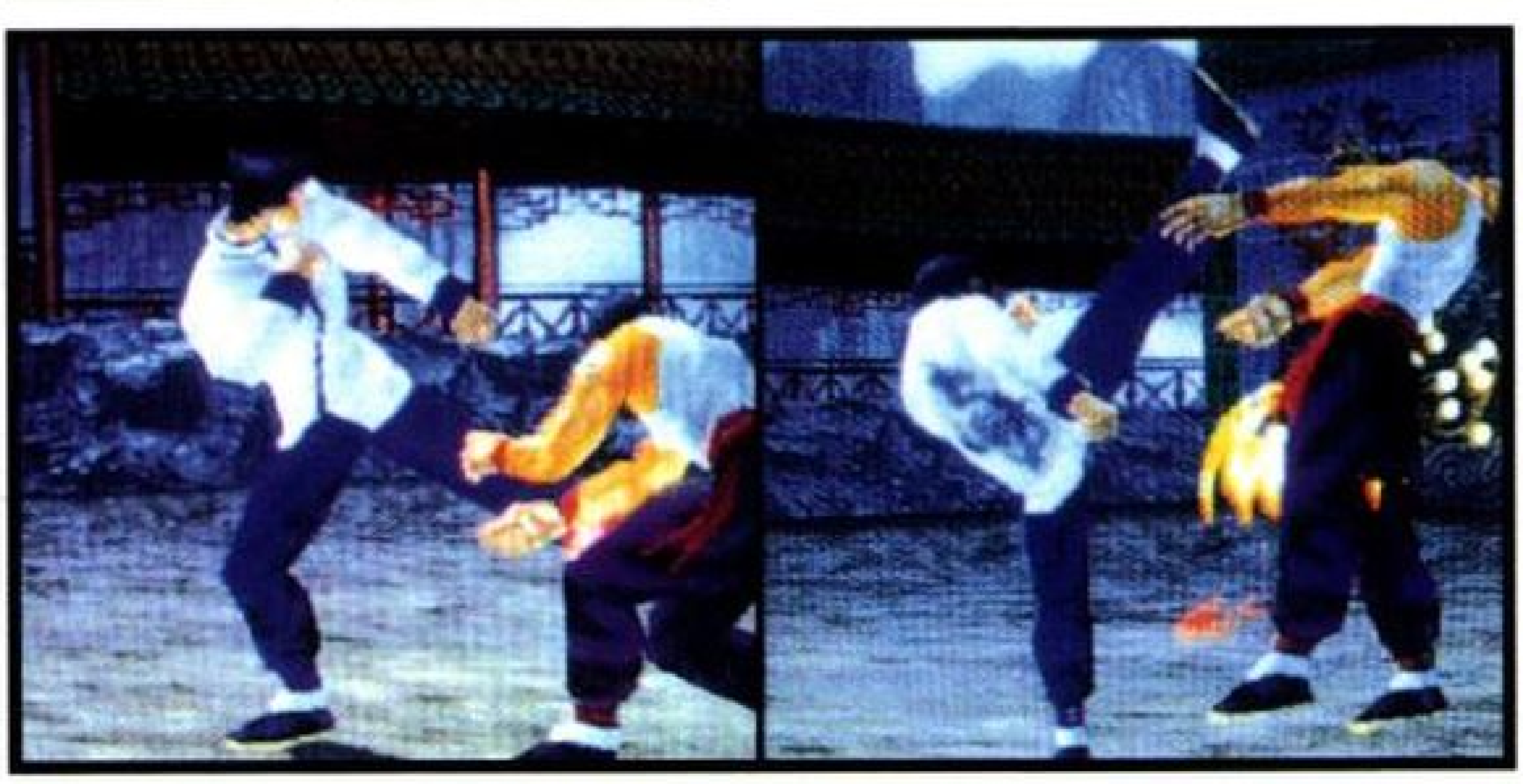
지상연계기

- ▷LK. RK에서 LK를 맞으면 RK까지 콤보이다.
- ▷←LP+RP는 상대의 중, 상단 손기술을 흘리는 기술이다. 이때 흘리면서 RP를 누르고 대쉬 후 LK. RK를 넣으면 된다.

잡기	풀기 버튼
LP+LK	LP
RP+RK	RP
↘ LP+RP	LP+RP
위 잡기 중에 LP. RP. LP+RP	
* →➡ LK+RK	LP+RP
* ➡ LK+RP	RP
* ←LP+LK or RP+RK	상단 흘리기
* ↓LP+LK or RP+RK	상단 흘리기







타격기

LP or RP	원투펀치
배후 자세에서 LP or RP	드래곤 백드롭
LP. LP. LP. LP. LP	좌연권
RP. RP	드래곤너클
➡ RP. RP. RP	드래곤너클콤보
← RP. LK. RK	크라잉킥
← LP. RP. LP	드래곤 스톰
→ RP. LP	촌경
↙ LP+RP (↑↑풀기)	드래곤 팡(필살기)
↓ LK+RK	윕 섬머
↙ RP. RK	엘보 드래곤
⬇↖or↑or⬈RK	하이점프타입 섬머
⬉or⬆or↗ RK	로우점프타입 섬머
⬇ ⬉or⬆or↗ LK+RK	섬머솔트드롭
⬇ ↖or↑or↗ N RK	섬머 후 드래곤래쉬킥
⬇ ↖or↑or↗	섬머
LK+RK	퀵 섬머
LK+RK. LK or ⬆ RK. RK	더블 섬머
⬇ RP. LK	시트스트레이트레프트 섬머
앉아 있다가 LK. RK	쇼트스핀킥 섬머
↓RK. LK	드래곤로우레프트 섬머
RK. ↑ RK	드래곤 섬머
LK. RK	퀵 섬머
일어 나면서 RK. LK	프론트레프트킥 섬머
↖or↑or↗LK. RK	점프사이드킥 라이트섬머
일어 나면서 LK. RK	사이드킥라이트 섬머
↘LK	스텝인미들킥
RK. LK. RK	스핀킥 콤보
↓LK	드래곤 로우
LK. LK. LK	삼연하이킥
LK. →LK. or LK. LK. →LK	삼연로우킥
→ → →LK	드래곤 슬래쉬
축이동 중 LK+RK	
앉아 있다가 ↘↓⬊ LK	슬라이딩
↙RK	드래곤테일
↓LK. LK. LK. LK. RK	드래곤 브레스
←LP+RP. 후에 조금 있다가 LP	훼이크 스텝 브로
←LP+RP. 후에 상단펀치를 흘리면 LP. or RP or LK or RK	

▷RK를 카운터로 맞추면 ← RP. LK. RK가 콤보이다.

▷←LP. RP. LP에서 첫방을 카운터로 맞추면 3방이 콤보이다.

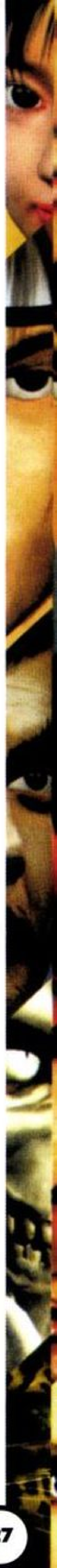




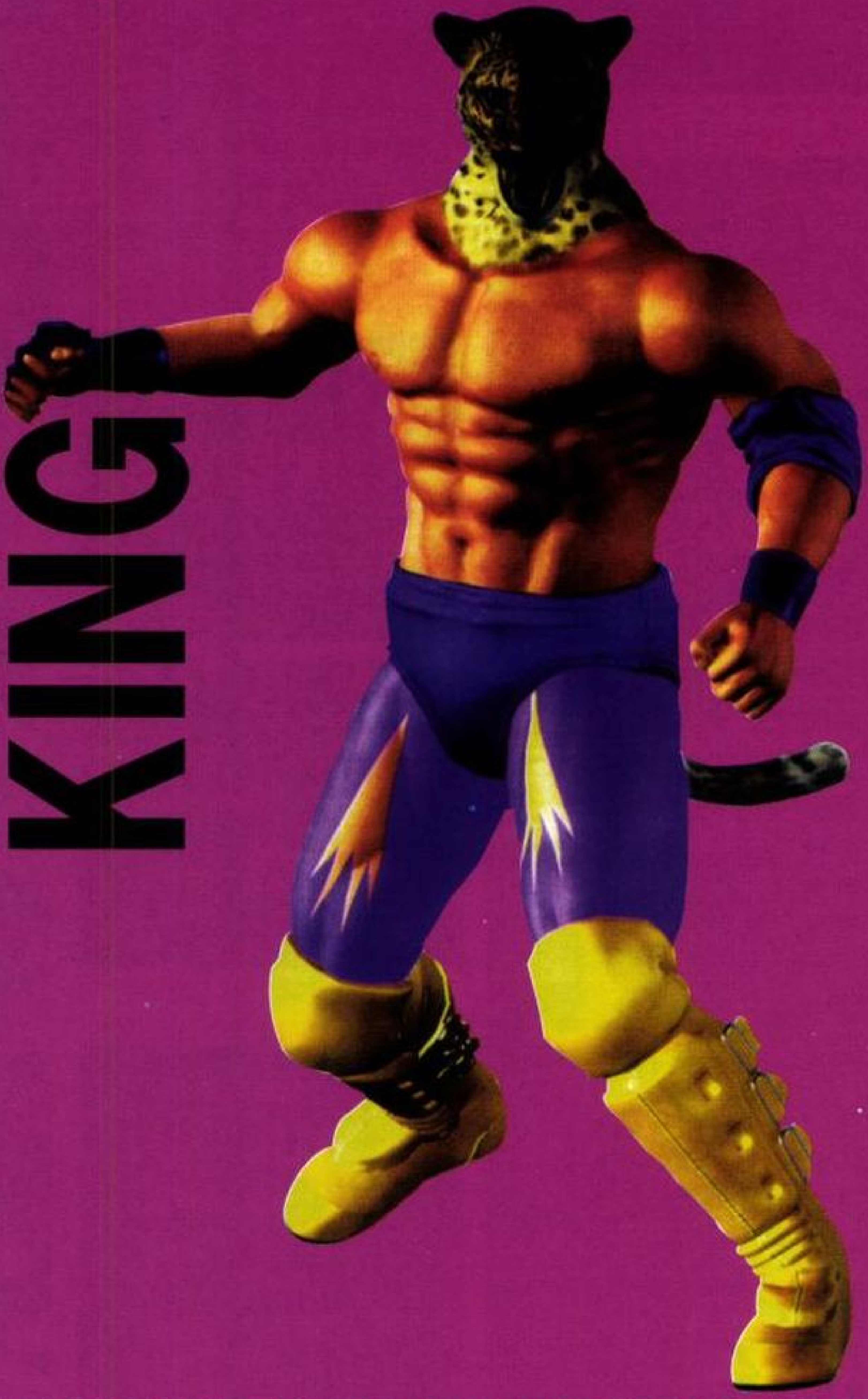
대전팁

로우는 콤보 계열의 캐릭터로서 치고 빠지는 작전이 제일이며 빠른 잽으로 상대를 압도적으로 이끌 수가 있다. 모든 기술이 딜레이가 적어서 무리하게 공격을 하지않는다면 상대는 가장 까다로운 승부를 하게 될 것이다.

로우는 무리하지 않는 것이 최강의 공격이 되며 상대에게 계속적인 데미지를 줄 수 있는 캐릭터이기 때문에 안전한 콤보류 기술을 자주 쓰는 것이 로우에게는 유리할 것이다. 또한, LP. RP와 RP. RP 그리고 ←LP. RP. LP 또는 ← RP. LK. RK으로 접근할 경우, 또는 접근해 오는 상대방을 저지하거나 공격할 때 아주 좋은 기술들이다.



KING



캐릭터 스토리

초대 킹이 경영하는 고아원에서 자란 소년. 그가 24세가 되던 해, 킹 신부가 누군가에 의해 살해되어 고아원의 운영이 어려워져 그는 가면을 쓴다.

그러나 소년 시절 그저 주위 사람이 하는 기술을 보고 익힌 기술은 강력할 수 없었다.

고뇌하면서도 링에 오른 그의 앞에 킹의 소문을 들은 아머 킹이 찾아온다. 아머킹은 킹을 죽인 사람이 누구인지 알고 있지만 그것보다도 지금은 이 24세의 청년을 강하게 만드는 것이 킹과의 우정이라고 생각했다.

4년의 세월이 흐른 뒤 청년은 킹 2세로 훌륭한 레슬러로 성장했다. 그리고 그는 킹을 살해한 사람이 '투신'임을 아머킹에게 듣게 된다. 그의 떨리는 주먹 위로 흐르는 아머 킹의 눈물. 그는 잠자코 아머 킹의 손을 잡고 세대를 넘은 우정을 느낀다.



프로필

국적 : 멕시코

격투 스타일 : 레슬링

연령, 신장, 체중, 혈액형 : 28세, 200Cm, 90Kg, A형

직업 : 프로레슬러, 고아원 경영

취미 : 아이들을 기쁘게 해 주는 것

좋아하는 것 : 아머킹과 건배한 승리의 맥주

싫어하는 것 : 아이들의 눈물

킹

10단 콤보

LP.	RP.	LP.	LP.	RP.	RK.	RK.	RK.	LP.	LP
상	상	중	중	상	하	하	하	중	중

LP.	RP.	LP.	LP.	RP.	RK.	RK.	RK.	LP.	LK
상	상	중	중	상	하	하	하	중	중

LP.	RP.	LP.	LP.	LK.	LK.	RK.	RK.	LP.	LP.
상	상	중	중	상	중	하	하	중	중

LP.	RP.	LP.	LP.	LK.	LK.	RK.	RK.	LP.	LK
상	상	중	중	상	중	하	하	중	중

LP.	RP.	LP.	LP.	LK.	LK.	RK.	LK.	RP.	LP+RP
상	상	중	중	상	중	하	하	하	

공중연계기

■컷킥이나 →→RP (카운터 히트시) 상대방을 띄운 후

▶RP. LP 후에 LP+RP. LP가 가장 보편적으로 많이 쓰인다.

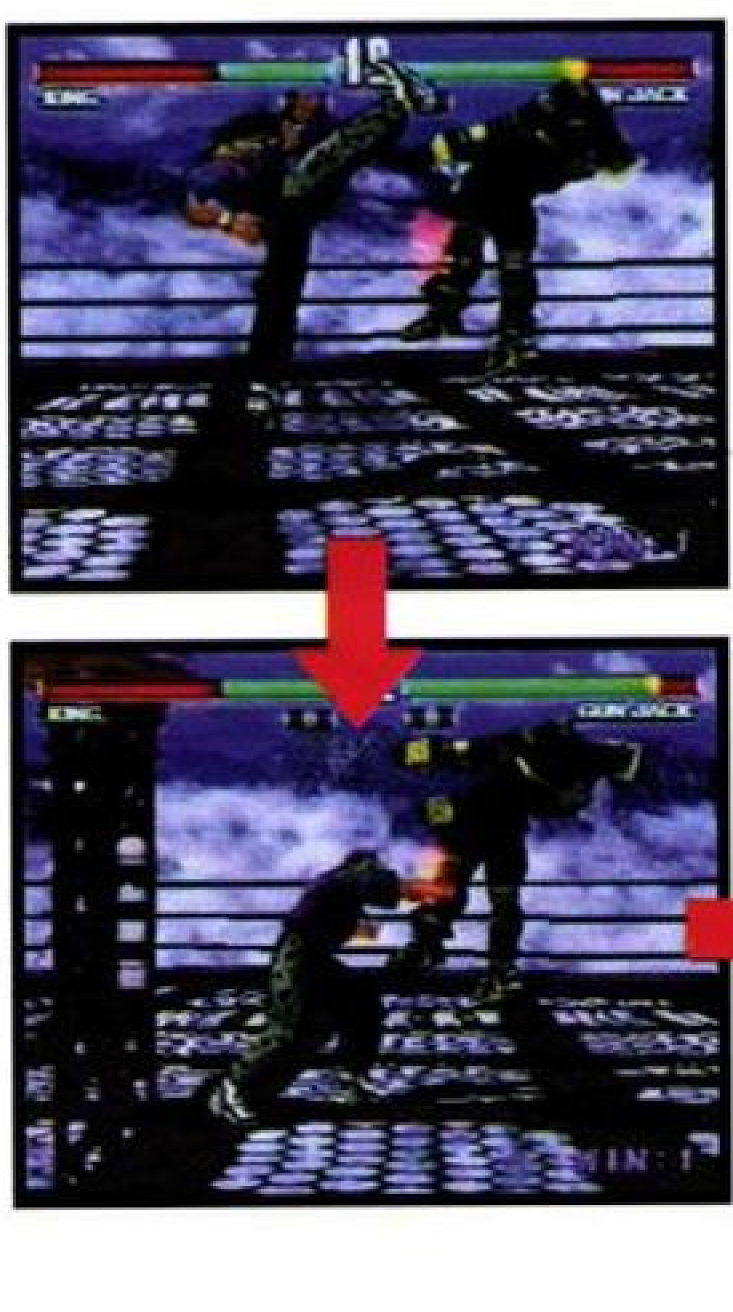
지상연계기

▶아리킥(앉아 이동시 RK또는 ↓LK+RK)이 카운터로 맞는 경우는 바로 컷킥(이후 공중 연계기 가능)이나, LP+RP. LP를 사용할 수 있다.

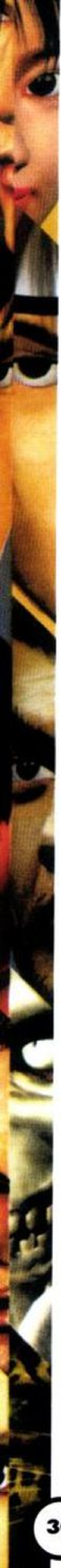
▶원펀치(LP)가 히트될 경우 선입력으로 자이언트 스윙이나 기타 커맨드 잡기가 가능하다.











타격기

LP. RP	원투펀치
LP. RP. LP	원투어퍼
RP. LP	스트레이트어퍼
↓LP. RP	레프트스트레이트 라이트 어퍼
→→ RP	스매쉬어퍼
→→ N RP	그랜드 스매쉬
⬇⬊ RP	다이너마이트어퍼
→↓↘ N LP+RP	블랙 봄
⬇↘ LP	렉브레이크
↗ LP+RP	너클봄
↖or↑or↗ RP+RK (상대방 다운시)	엘보드롭
↓ LP+RP	엘보다운
LP+RP. LP	블루터사이크론
→→ LP+RP	크라잉크로스촙
➡ LP+RP	재규어임팩트
→➡ LP+RP	가드해체기
뒤로 돈 상태에서 LP+RP	턴랠리어트
→ LK+RP 또는 LK+RP	문설트바디프레스
일어나면서 RP	
↓LK+RK. RK. RK or ⬇⬊ RK. RK. RK	아리킥
1발째 카운터 히트시 ↓LK+RK. RK. RK. RK. RK	아리킥
LP+RK	숄더태클
LK+RK or →→LK+RK	드롭킥
→→→ LK+RK	새틀라이트 드롭킥
→→RK	제일킥
←RK	893.K
축이동 중 LK+RK	래그랠리어트
축이동 중 RP	애로우 스트레이트

링 던지기

⬅ LP+RP	링던지기
링던지기 중 LP+RP	LP
링던지기 중 RP+RK	RP
링던지기 중 LK+RK	LK+RK
링던지기 중 LP+RP	LP+RP

다운 잡기

↙ LP+LK or RP+RK	(상대방 다운시)	다운잡기
넘어진 상대의 오른쪽	LP+RP	스트랭글 홀더
넘어진 상대의 왼쪽(몸 뒤집기)	RP	몸뒤집기
넘어진 상대의 다리쪽 (↙LP+RP)	LP	세미자이언트
넘어진 상대의 다리쪽 (↙RP+RK)	RP	골든헤드배트
넘어진 상대의 다리쪽 (⬋RP+RK)	LP+RP	피규어포레그록
엎어진 상대의 머리쪽	LP+RP	역응우교
엎어진 상대의 다리쪽	LK+RK	허브보스턴클럽
엎어진 상대의 왼쪽	LP	카멜크러치
엎어진 상대의 오른쪽	RP	궁실고









잡기	풀기버튼	
LP+LK	LP	기본잡기
RP+RK	RP	기본잡기
등뒤에서 ←➡LP+RP		스트렛지 버스터
↙➡ RP	RP	톰스톤파일드라이버
→↙↓↘➡ LP	LP	자이언트스윙
⬇↙↓⬋ LP+RP	LP+RP	DDT
↘LK+RK	X	프랑켄슈타이너
⬋ LP+RP	LP+RP	휘기퍼레그로크
↓↙⬅ LP+RP	LP+RP	스플릿파워붐
상대방이 앉아 있을 때↓ LP+LKor↓ RP+RK	(LP+RP)	중단잡기
⬊ LK+RP	RP	코코넛부수기
↓↘→ LP	LP	재규어파일드라이버
재규어 파일 드라이버 중 LP+RP	X	플라잉프레스
재규어 파일 드라이버 중 LP+RP. LK. RK. LP+RP	X	버스턴 클라브

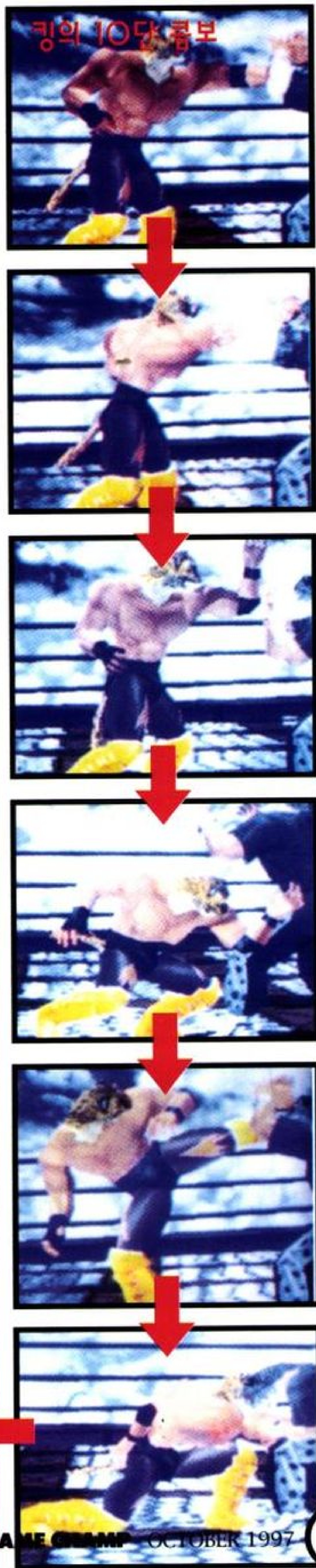


울티메이트 태클

⬇ 또는 ⬋ LP+RP 또는 →↓ LP+RP (RP)	울티메이트 태클
LP. RP. LP. RP. LP ⬊ (LP또는 RP)	태클펀치
LP+RP (LP+RP. RP. RP. RP. RP) LP+RP	완랍십자고
LP. RP. LP. LP+RP. LP+RP	레이징윈드
LK+RK (LP+RP. LP.LP.LP.LP)	슬십자고
LK+RK. LP+RP	카제스페셜
LP. RP. LP. LK+RK. LP+RP	????











킹 연속잡기 및 해체기

LP RP
→↘LP+LK또는RP+RK
리버스 암클러치

RP, LP, LP+RP
백드롭 LP

LK+RK, LP+RP
저먼스플렉스 LP

LP, RP, LK+RK
파워봄 LP

RP, LP, LK, RK
자이언트 스윙 LP

LK#LP#RP#, LK+RK, LP+RP+LK+RK
스플릿 파워봄 RP

→↘LP+RP
리버스풀 넬슨 LP+RP

RP, RP, LP+RP
캐논볼 RP

LK+RK, LP+RP, LP+RP+RK
맨하탄 드롭 RP

LP, RP, LK+RK, LP+RP
슈퍼프릭

→N↓↘LP+RK
씽글암 하이퍼 익스텐숀 LP

LP+RP, LP+RP
더블암 하이퍼 익스텐숀 LP

RP#, LP#, LK#
치킨윙 페이스록 LP+RP

LP+LK, LK+RK, RP+RK, LP+RP, LP+RP+LK
롤링데스 크레이들 RP

RP#, LP#, LK#, LP+RP+RK, LP+RP+RK
드래곤 슬리퍼 LP

LP+RP, RK#RP
리버스DDT RP

RK, LK, RK, LK+RK, LP+RP
암크럭시페이션

→N↓↘RP+LK
스탠딩 아킬레스홀더 RP

LP+RP, LK, LP, LP+LK
스콜피온 데스락 RP

LP, RP, LK, LP+RP
S, T, F LP

LP+RP, LP, LK, LP+RP
인디언 데스락 LP+RP

LP, LK, RK, LP+RP, LK+RK
로메로 스페셜

#표는 눌러주는 것을 유지한다는 뜻임. (동작이 이루어질 때까지)









대전팁

주로 타격용이나 공중연계기가 별로 없는 킹은 어쩔 수 없이 선택해서 사용한다면 역시 잡기 위주로 나갈 수 밖에 없다.

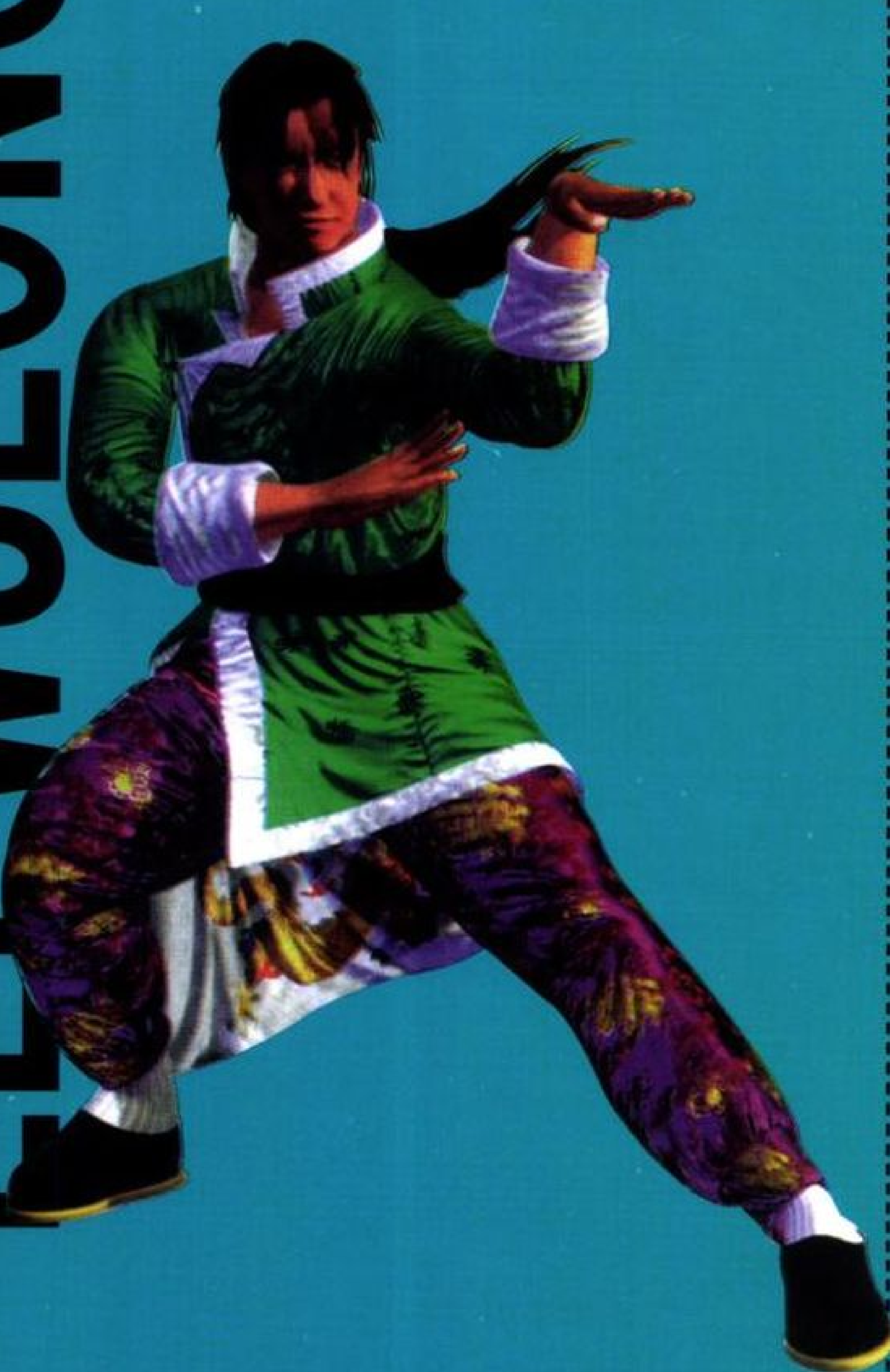
축이동 후에 오른잡기(RP+RK) 후에 레버를 뒤로 해서 캔슬을 넣은 다음에 컷킥 등으로 띄우기 공격이나 원펀치를 맞춘 후에 커맨드 잡기 등과 → N ↓ ↘ 후에 나오는 잡 기 기술이 엄청나게 많으므로 상대방이 주로 앉게 된다. 이때 중단잡기나 (↓ LP+LK 또는 ↓ RP+RK) → N ↓ ↘ LP+RP 등을 주로 사용해서 혼돈을 준 다음에 연속잡기를 시도하는 것도 좋다.

그러나 고수 수준이라면 대부분 축이동을 사용해서 옆으로 빠지는 경우가 많으므로 역시 주의해야 한다. 축이동이 조금 빠르므로 축이동을 연속적으로 사용해서 상대방의 빈틈을 노려 공격하는 것이 좋을 듯하다.

또, 컷킥 등으로 상대방을 띄운 후에 공중연계기를 의식해서 낙법을 하지 않은 상대방에게는 다운공격 (↙LP+LK 또는↙ RP+RK)을 시도해보는 것도 좋을 것이다.



LEI WULONG



캐릭터 스토리

지난 대회에서 브루스와 막상막하의 성적을 보였으나 아깝게 우승을 놓쳤다. 대회 후 자신의 고향으로 돌아가기 위해 탄 비행기가 추락한다. 카즈야의 부대가 일부러 일으킨 사고였다는 소문이 나지만 레이는 위장사고로 추측, 브루스의 죽음을 의심한다.

그후 19년간, 레이는 수많은 국제 범죄를 해결해 나간다. 45세라고는 생각할 수 없는 유연한 몸놀림에 그는 모두에게 '슈퍼 폴리스'라는 애칭으로 불리워지고 세계의 범죄 조직은 그 이름을 가장 무서워했다.

그때 유명한 격투가가 실종되는 사건이 레이의 관할에서도 일어나기 시작한다. 조사를 하고 있는 레이에게 미시마 재벌의 장남, 미시마 헤이하치가 찾아와 '더 킹 오브 아이언 피스트 토너먼트 3'의 참가를 의뢰한다.

레이는 헤이하치가 자신에게 대회 참가를 권유하는 이유를 이해할 수 없었지만 '참가하면 그 이유를 알게 될 것이다'라는 말을 듣고 참가를 결정한다.

프로필

국적 : 중국

격투 스타일 : 오형권을 주축으로 한 각종 권법

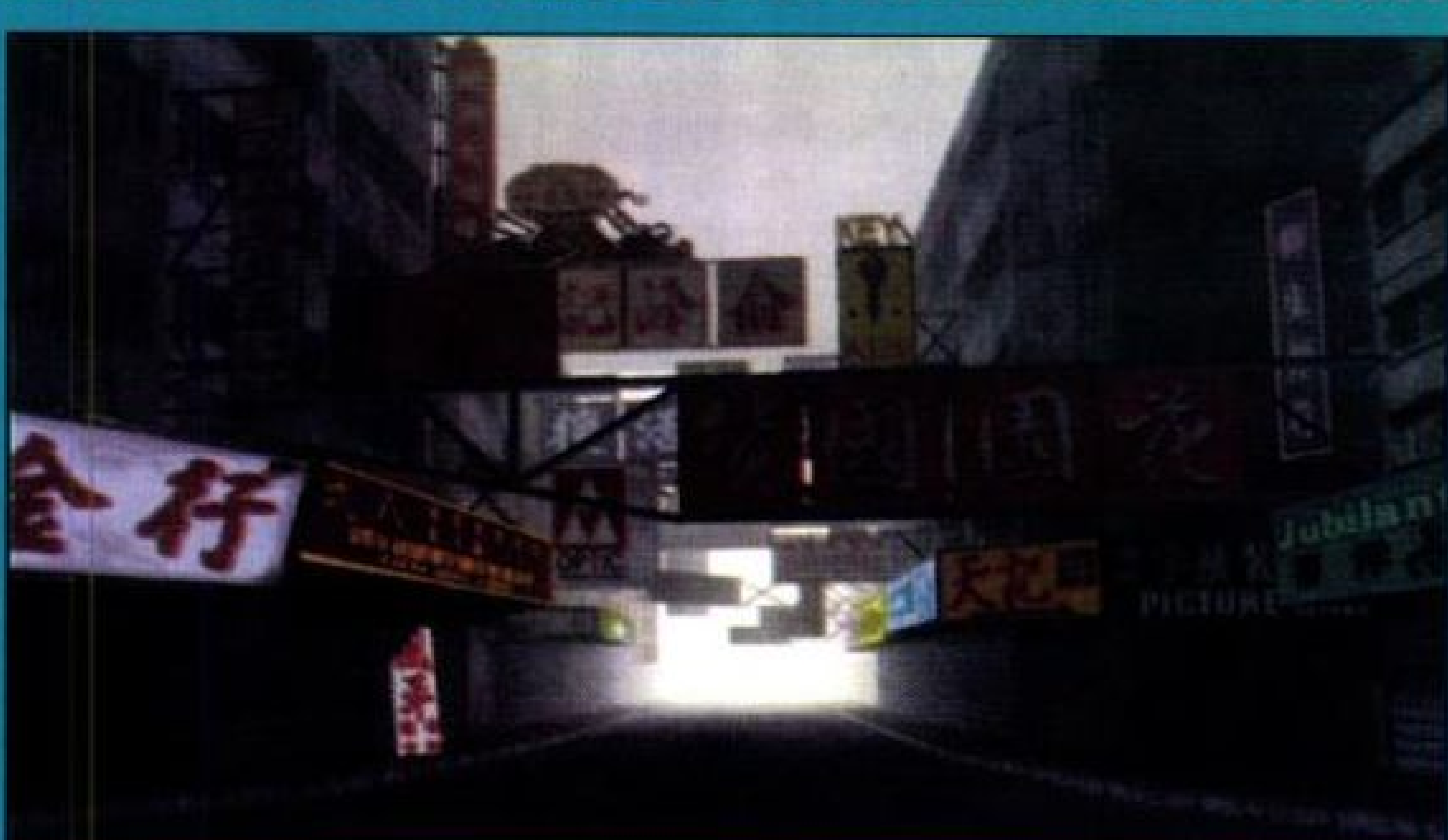
연령, 신장, 체중, 혈액형 : 45세, 175Cm, 65Kg, A형

직업 : 경찰관

취미 : 영화 감상, 낮잠

좋아하는 것 : SONY제품 (광고에 출연한 적이 있음)

싫어하는 것 : 범죄, 악인



레이 우롱

10단 콤보

LP.	RP.	LP.	LK+RK.	RP.	LP.	RK.	LP.	RK.	RK
상	상	하	중	중	중	상	중	하	상

LP.	RP.	LP.	LK+RK.	RP.	LP.	RK.	LP.	RP.	LK
상	상	하	중	중	중	상	중	중	상

LP.	RP.	LP.	LK+RK.	LK+RK.	LK+RK.	LP.	LP.	RP
상	상	하	중	중	중	하	하	중

오형권 변환하기

축이동 중 LP+RK 또는 → RP+LK	사권
사권에서 ↑용권 ↑ 호권 (1P 대전시)	
사권에서 ↓표권 ↓ 학권 (1P 대전시)	
배후에서 ⬇ RK. ⬆또는⬇ (사권)	
↙ RK. ⬆또는⬇ (사권)	사권
RP. (➡ 용권) RP. (➡ 용권) RP. (➡ 호권)	사돌연격
LP. LP. LP. LP. LP. LP (아무때나 ➡ 다시 사권)	사식
LK	사미
RK (다시 사권)	항잠각
LP+LK	여의주돌리기????
여의주 돌리기 중 LP+RP (취권)	??

잡 기

LP+LK	회피 LP
RP+RK	RP
→➡ LP+RP	LP+RP
↗ LP+RP	LP+RP
하단 흘리기	RP+RK
↓LP+LK or ↓	





공중연계기

■도궁각으로 상대를 띄운 후에..

▶LP 후 LP 후 용성중단각 (→ LP. RP. LP. RP. RK)

▶석두(⬅ LP+RP) 후 LP 후 용성중단각 (용성 3번째 불발)

지상연계기

■컷킥(↗+RK)으로 띄웠을 때

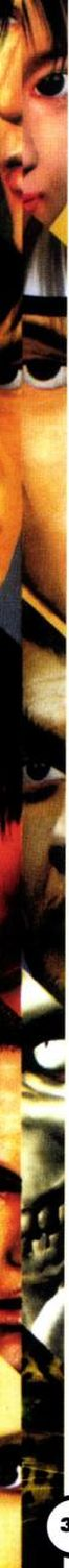
▶LP 후 LP 후 용성중단각

▶컷킥이나 권법 중에 기술로서 상대방을 띄운 후에 용성 3발 후 표권으로 권법을 변화한 후 RP(중단판정을 가지고 있으나 넘어진 상대방은 카운터 처리된다) 후에 바로 용성 3방을 쓴 후 권법으로 변화한다. (이때에 용성은 공격하는 것이 아니라 접근하는 의미이다) 접근 후에 RP가 유효하다.









타격기

〈용성기술 중 오형권 변형하기〉

→ N LP ↑ or ↓	사권
→ N LP. LP ↑ or ↓	호권
→ N LP. LP. LP ↑ or ↓	표권
→ N LP. LP. LP. LP ↑ or ↓	
→ N LP. LP. LP. LP. RK ↑ or ↓	학권

타격기

LP+RP. LP	전신연포
⬅ LP+RP	석두
LP+RP. RP	전신붕추
→ N LP. LP. LP. LP. RK	용성 중단각
→ N LP. LP. LP. LP. LK	용성 하단각
→ N RP. LP. RP. LP	종조아
➡ RK. RP. LP. RP. RK	뇌광중단각
➡ RK. RP. LP. RP. LK	뇌광하단각
↖or↑or↗RP	연미락
→→→ LK	뇌광도각
LK. RK	앙침후소연무
→ N LK. RK	요진격
→ N LK. ↓RK	호존산
→ N RK. LP. RP. LK. RK	뇌광중단각
→ N RK. LP. RP. LK. ↓RK	뇌광하단각
RK. LK	호류퇴
⬅ LP+RK	비소조
⬅ LP+RK 후에 RK	봉황선풍각 (필살기)
➡ LP+RK 후에 LK. LK. LK....	응조연각
RK. RK. LK. LK.	권참연각
↙ RK. RK	후소연무
LK. LK	허환각

〈 누운 상태 〉

⬇ LK+RK	머리가 상대쪽으로 눕기
⬇ LP+RP	머리가 상대쪽으로 엎어지기
누운 상태에서 ⬇ LP	엎드리기
엎드린 상태에서 LP	눕기
누운 상태에서 상대가 머리쪽 LK+RK	조궁각
누운 상태에서 상대가 머리쪽 LK. ~ RK	앙침후소연무
엎어진 상태에서 상대가 다리쪽 RK~LK	복침호류퇴
엎어진 상태에서 상대가 다리쪽 LK. RK	복침소퇴
엎어진 상태에서 LK~RK(다시 누운 상태)	복침활
상대의 다리쪽으로 엎어치기 RK~LK	호류퇴

〈 배후자세 〉

⬅ LK+RK	등 보이기
LP	배신타
⬇LP	배신하소타
RP	배신붕추
RK	배신퇴
⬇ RK. RK	배신후소연무
↖or↑or↗ RP	배신연미각
LK+RK. LK+RK. LK+RK	배인락



용 권

RP (➡ 호권)	용포
LP+RP (➡ 호권)	용아
LK	용미
RK. RP. RP. LK	용아연격
RK. LP. RP.	랑아
LK. RK	요진격
RK. LP. RP.	랑아
LK. ⬇ RK	호존산

학 권

LP	학돌
RP	학익
LK. RK. RP. LK	도학연격
RK	학조

사 권

RP. (➡ 용권) RP. (➡ 용권) RP. (➡ 호권)	사돌연격
LP. LP. LP. LP. LP. LP(아무때나 ➡ 다시 사권)	사식
LK	사미
RK (다시 사권)	항잠각
LP+LK	여의주 돌리기????
여의주 돌리기 중 LP+RP (취권)	??

호 권

LP	서호조
RP	동호조
RK	호소퇴
LK. LP. RP. LP. RP. RK	용성중단각
LK. LP. RP. LP. RP. LK	용성하단각
LK	호선각









표 권

RP	표수
LP. RP	표쌍조
LK	표소퇴
RK. RP. LP. RP. RK	뇌광중단각
RK. RP. LP. RP. LK	뇌광하단각
LK	비소조

대전팁

용성이라는 아주 좋은 접근 기술이 있으므로 이 기술을 사용해서 접근해도 무방하다.

너무 남발하면 좋지 않지만 어느정도는 믿고 사용해도 좋다. 이유는 용성 자체에서 끝나는 것이 아니라 중간에 언제든지 권법 자세로 변환될 수가 있기 때문에 적절히 권법으로 변화시키면서 용성의 공격을 시간차로 한다면 상당히 좋은 대전 방법이 될 수 있다. 그리고 호권은 중.상단의 기술을 흘리므로 축이동이나 용성에서의 권법 변화로 접근한다면 풍신이나 나살문같은 기술을 옆으로 흘려버리므로 추가공격이 원활하게 이루어지며 표권같은 경우는 하단을 흘려준다. (단, 호권과 표권의 경우 앞으로 레버를 밀어주고 있을 때만 가능하다)

또한, 넘어진 후의 도공각과 기타 다운공격을 잘 연결해서 사용해 보도록 하자. 레이를 완전하게 익히기 위해서는 권법의 변화를 완전히 익혀야 한다.



JIN KAZAMA



캐릭터 스토리

미시마 카즈야와 카자마 준의 아들. 15세 때 자신이 카즈야의 아들인 것을 알게되자마자 어머니를 의문의 힘에 빼앗긴다. 진은 어머니를 빼앗아간 '투신'이라는 존재를 쓰러뜨리기 위해 헤이하치 밑에서 수행을 한다. 진에게 있어서 헤이하치는 할아버지기도 하고 가장 신뢰할 수 있는 스승이기도 하다.

그 후 4년의 세월이 흘러 카자마 진이 19세 되던 해.

카자마류공수와 미시마류공수를 습득한 진이 지금, 혼자서 격투가로서 일어선다.

프로필

국적 : 일본

격투 스타일 : 미시마류공수, 개(改), 카자마 호신술

연령, 신장, 체중, 혈액형 : 19세, 180Cm, 75Kg, AB형

직업 : 격투가

취미 : 산림욕

좋아하는 것 : 어머니의 가르침

싫어하는 것 : 사람을 헐뜯는 행위







카자마 진

10단콤보

LK.	RP.	LK.	LK.	LP+RK.	RP.	RP.	LP.	RP
상	상	중	상	하 상	상	중	중	중

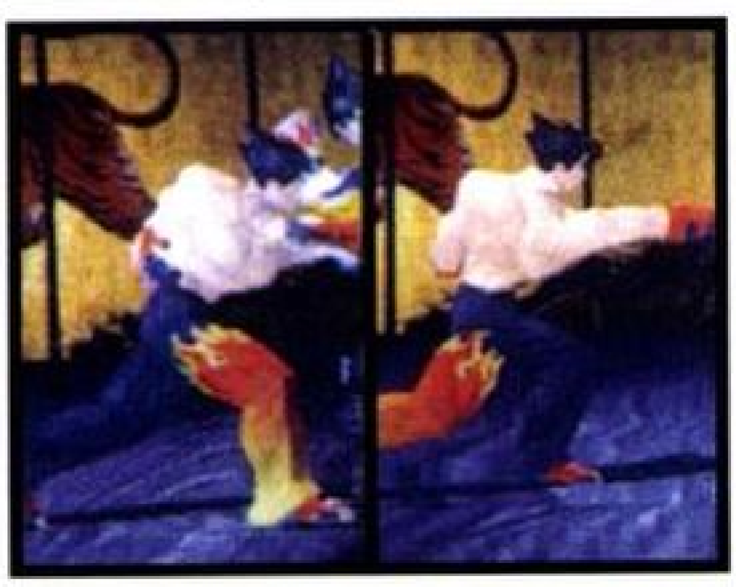
LK.	RP.	LK.	LK.	LP+RK.	RP.	LP
상	상	중	상	하 상	상	중

←RP.	RK.	RK.	RK.	RK.	RP.	LP+RK.	RP.	↘LP (↓LK+RK)
상	상	상	하	중	중	하 상	하	중 하 상

→➡ RP.	LP.	RP.	RP.	LK.	RK.	RK.	LP.	RP.	LP
상	상	상	상	중	중	하	상	중	중

→➡ RP.	LP.	RP.	RP.	LK.	RK.	RK.	LK.	RP.	LP
상	상	상	상	중	중	하	하	중	가드 불능

→➡ RP.	LP.	RK.	RK.	RP.	RK.	LK.	RP.	LP
상	상	중	중	하	중	하	중	가드 불능





잡 기	풀기버튼
LP+LK	기본잡기
RP+RK	기본잡기
→➡ LP+RP	(LP+RP) 초박치기
↓↙ LP+RP	(LP+RP)
↓↙⬅ LP+LK	(LP)
↘ LK+RP	(RP)
← LP+LK or ← LP+RK	반격기

공중연계기

■귀살 (축이동 중 RP) 또는 기상 어퍼 (일어나면서 RP) 또는 풍신 등으로 상대방을 띄운 후

▶원투펀치 (LP. RP) 와 나살문1 (←→ RP. LP. RP)

▶나살문2 (←→ RP. LP. ↘RP), 통발(→→ RP) 또는 풍신권

▶나살문1, 뇌신 (뇌신 중단각이나 뇌신 하단각은 들어가기 힘들다)

▶나살문2, 뇌신 (뇌신 중단각이나 뇌신 하단각은 들어가기 힘들다)

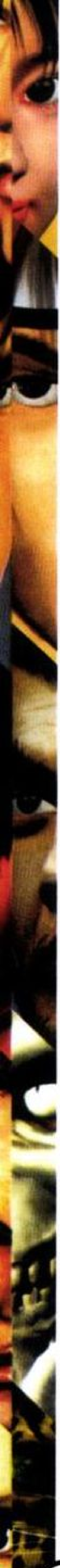
▶초풍신, 초풍신 (그냥 풍신이 들어가기도 하지만 데미지의 차이가 난다)

▶풍신 (상대방의 머리 부분에 히트될 경우 상대방이 엎어져서 떨어진다), 돌려차기(RK), 파쇄축

지상 연계기

▶어퍼(↘RP)를 맞고 상대방이 주춤거릴 때 길게 대쉬해서 풍신 또는 →→ RP (통발), 나락을 넣을 수 있다.

▶원나락 (→ N ↓↘ RK) 넘어지는 상대방을 백로유무 3단만 사용한다. (RK+LP. RP) →→RP









타격기

LP. RP	원투펀치
일어나면서 LP. RP	쌍각
LP. LP. RP	섬광열권
LP. RP. RP	귀곡연권
LP. RP. RK	귀풍문
→→ RP	통발
↘ LP. RP	귀팔문
축이동 중 RP	귀살
→ RP	강할
일어나면서 RP	추돌
←➡ RP	마신권
←➡ RP. LP. RP	나살문 일
←➡ RP. LP. ↘RP	나살문 이
→ N ↓⬊ RP	풍신권
→ N ↓↘ LP	뇌신권
→ N ↓⬊ LP. LK	뇌신권 중단각
→ N ↓⬊ LP. RK	뇌신권 하단각
← LP+RK	귀신 멸렬 (일명 빠른 초필)
⬅ LP+RK	귀신 멸렬 (일명 긴 초필)
LP. RP. LK. RK	식문쌍각
LP. RP. LK. →RK	식문쌍각.개
→→ LK	좌종떨구기
일어나면서 RK. RK	대종떨구기
↘RK. RK	대종떨구기
→→→ LK	공참각
RK.～LK (↗ RK.～LK)	파쇄축
→ N ↓⬊ RK. RK	나락쓸고 돌려차기
↗RK. RK. RK. RK	나선환마각
→ LK	귀신목 떨구기
RK	단축
RK+LP. RP. RK	백로유무
RK+LP. RP. ↓RK	백로유무 하단각
→ RK	무릎차기
← LP+RP	금강체

▶원나락이 카운터로 들어갈 경우 나살문1 또는 나살문2가 들어간다.

▶원나락 후 백로유무 3단, 백로유무 2단을 넣을 경우, 상대방이 뒤집어져서 떨어질 경우는 파쇄축이 들어간다.



대전팁

진은 다른 캐릭터와는 달리 풍신류라는 점에서 풍신 대쉬 캔슬(→N↓↘←)이 존재하는데 이 풍신대쉬 캔슬을 사용하게되면 상대가 심리적으로 앉게 된다. 앉게 되는 이유는 풍신이 상단이며 하단인 나락을 막을 수 있기 때문에 주로 앉게 된다. 하지만 여기에서 기상어퍼 또는 통발, 나살문,귀살이 중단 판정이므로 풍신 대쉬 후에 이지선다가 쉽게 나온다. 그런데 미시마 가문의 혈통답지않게 진은 풍신권이 상단인 반면에 다른 여러가지 기술들이 중단이므로 풍신의 약점을 충분히 커버하고 있다.

어머니 카자마준의 기술을 전수받아 지상전에 아주 강하다. 진의 기술들은 중단이 많으므로 이 기술들을 적절히 섞어 사용해 보자.

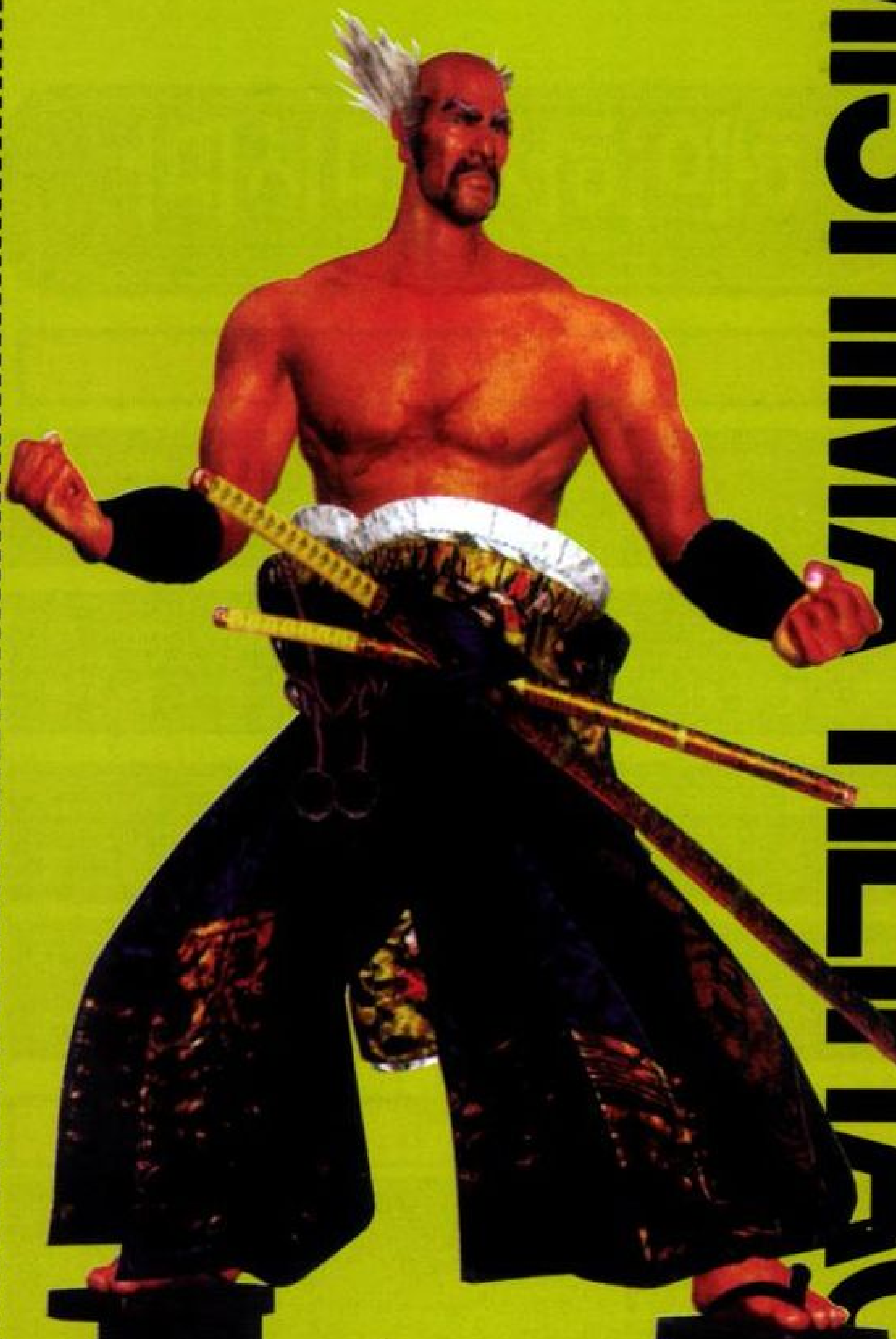
MISHIMA HEIHACHI

캐릭터 스토리

카즈야를 쓰러뜨린 헤이하치는 미시마 재벌 발전을 위해 세계의 여러나라의 신뢰를 얻으려고 사설 부대 '철권중'을 조직하고 세계 평화에 종식시킨다.

그로부터 15년 후, '철권중'이 인디오 유적을 발굴 중에 수수께끼의 생명체에 의해 전멸당하고 만다. 수수께끼의 생명체가 전설의 '투신'인 것을 안 헤이하치는 그 투신의 힘을 손 안에 넣으면 세계 정복의 야망을 달성할 수 있다고 판단, 투신을 쫓는다.

그즈음, 헤이하치 앞에 카자마 진이라는 이름의 15세 소년이 나타난다. 진이 자신의 손자임을 안 헤이하치는 진의 어머니 '준'이 의문의 실종을 당했다는 이야기를 듣고 '투신'이 노리는 것이 강한 혼임을 확신하게 된다. 그리고 준과 카즈야의 혼을 받은 진을 단련시켜 투신을 불러들이는 데에 이용하려고 하고 있다. 진이 19세가 되었을 때 헤이하치는 '더 킹 오브 아이언피스트 토너먼트 3'의 개최를 세계에 알린다



프로필

국적 : 일본(그러나 일본 정부를 부정하고 있음)

격투 스타일 : 미시마류대전공수

연령, 신장, 체중, 혈액형 : 73세, 179Cm, 80Kg, B형

직업 : 미시마 재벌의 총수

취미 : 좌선, 목욕

좋아하는 것 : 세계 정복

싫어하는 것 : 없음



헤이하치 미시마

10단 콤보

→➡RP.	LP.	RP.	RP.	LK.	RK.	RK.	LP.	RP.	LP
상	상	상	상	중	중	하	상	중	중

↘LK.	RP.	RP.	RK.	RK.	LP.	RK.	LP.	RP.	RK
중	상	상	하	하	중	상	상	중	중

↘LK.	RP.	RP.	RK.	RK.	LP.	RK.	LP.	RP.	LP
중	상	상	하	하	중	상	상	중	중

↘LK.	RP.	RP.	RK.	RK.	LP.	RP.	LP.	RP.	LP
중	상	상	하	하	중	상	중	중	중

잡 기

LP+RP	왼잡기
RP+RK	오른잡기
→➡ LP+RP	박치기
→➡ LP+RK (폴. 진. 쿠마. 헤이하치만 가능)	박치기

도 발

RP+RK+LK	도발

대전팁

＊횡신이 빠른 상대를 만나면 자칫 헛 손질할 경우가 많다. 그런 상대에게는 ←RP를 쓰는게 좋다. 샤오유도 이 기술은 피하지 못한다. 거리와 타이밍을 잘 맞춰서 쓰면 된다.

＊상대가 2P이고 아래로 횡신을 하고 있을 때 위로 횡신하면서 다가가서..

거리가 가까워지면 나락보다는 →LP.←RP나 풍신대쉬 캔슬(→N↓↘←)을 해야 따라잡기 쉽다.

＊자신이 잡기를 성공했을때는 나락이나 풍신으로 넘어진 상대에게 이지선다를 펼치는 것이 좋다. 측면잡기 후 일어나는 상대에게는 기와깨기 봉권(↓LP.RP)을 쓰면 모두 다 맞게 된다.









타격기

LP. RP	원투펀치	(1. 2. 3회가능)	
LP. RP. RP	귀곡연권	나락 중 RK. RK	나락쓸기뒤꿈치베기
LP. LP. RP	섬광열권	→ N ↓⬊ RK. RK.	나락쓸기귀신권
앉으면서 LP	기와깨기	RK. N RP(1.2.3회중RP)	
앉으면서 LP. RP	기와붕권	→ N ↓⬊ RK. RK.	나락쓸기뇌신권
LP+RP	강장파	RK. N LP(1.2.3회중LP)	
→RP. LP+RP	격강장파	→ N ↓↘ LK	격참각
LP. RP. RP. LP+RP	귀곡강장파	→ N ↓⬊ LK	지참각
↓↘→ RP	붕권	일어나면서 RK. RK	뒤꿈치베기
→→ RP	귀신권	→→→ LK	공참각
↘ LP. RP	무쌍연권	→ RK	내려차기
← RP	나생문	→→ LK	내려차기
→LP. ←RP. LP	다문살. 일	↗ RK. RK	
→LP. ←RP. RK	다문살. 이	↗ LK. RK	이선공인각
RK. ~LK	파쇄축	상대방이 다운시 RK	나막신 밟기
→ N ↓↘ LP	풍신권	⬇ LP+RK	필살기
→ N ↓↘ RP	뇌신권	←← N LK+RK	영족
→ N ↓⬊ RK. RK. RK	나락		

공중연계기

▶풍신(→ N ↓↘ RP) LP. LP. LP. LP. 풍신권(→ N ↓↘ RP)

▶LP. LP. LP. 뇌신권(→ N ↓↘ LP)

▶LP. LP. →LP.←RP.LP

▶풍신권. 풍신권

▶나락쓸기 두번. 뇌신권. 쌍장(LP+RP)

▶나락쓸기 두번. 뇌신권. 풍신권

▶나락쓸기 두번. 뇌신권. 나락쓸기. 한번 올려차기

▶귀신(→→RP) →N↓↘RP. (뒤집어지면) 나락쓸기 세번. 뇌신권

▶→N↓↘RP. (뒤집어져서 뒤로 넘어가면) RK. 파쇄축(↖RK.LK)

▶나락쓸기 세번. 뇌신권. →







LP.←RP

▶나락쓸기 세번 뇌신권. LP. 풍신권

▶나락쓸기 세번 뇌신권. 쌍장



(LP+RP)

▶나락쓸기 세번. 뇌신권. 더블어퍼(↘LP.RP)

▶나락쓸기 한번 올려차기(→N↓↘RK. N RK)를 맞고 낙법을 하지 않았을 경우에 떨어지는 상대에게 나락쓸기 두번. 뇌신권이 콤보가 된다.

▶나락쓸기 두번. 올려차기도 마찬가지이다.



PAUL PHOENIX



캐릭터 스토리

지난 대회에서는 카즈야와 함께 수행을 하던 중 쿠마와 격투해서 승리했지만 이럭저럭 지내는 사이에 대회는 종료. 또 한번 우승을 놓쳐버렸다.

윌리 윌리엄즈라는 격투가를 존경하여 격투를 시작하게 된 폴도 이제는 평범한 소년 시절이 그리운 중년의 격투가가 되었다. 그 후 많은 토너먼트에서 우승을 했지만 폴 자신은 뭔가 부족한 느낌이 들었다. 폴이 46세의 어느해 봄. 한통의 편지가 그에게 날라온다. 그것은 '더 킹 오브 아이언피스트 토너먼트(The king of iron fist tournament)' 제 3회 대회 개최의 통지였다.

19년간, 수행을 게을리하지 않았던 폴. 컨디션 최고. 46세의 폴. 현재 그에게 약점은 없다.

프로필

국적 : 미국

격투 스타일 : 유도를 기초로 한 종합 격투기

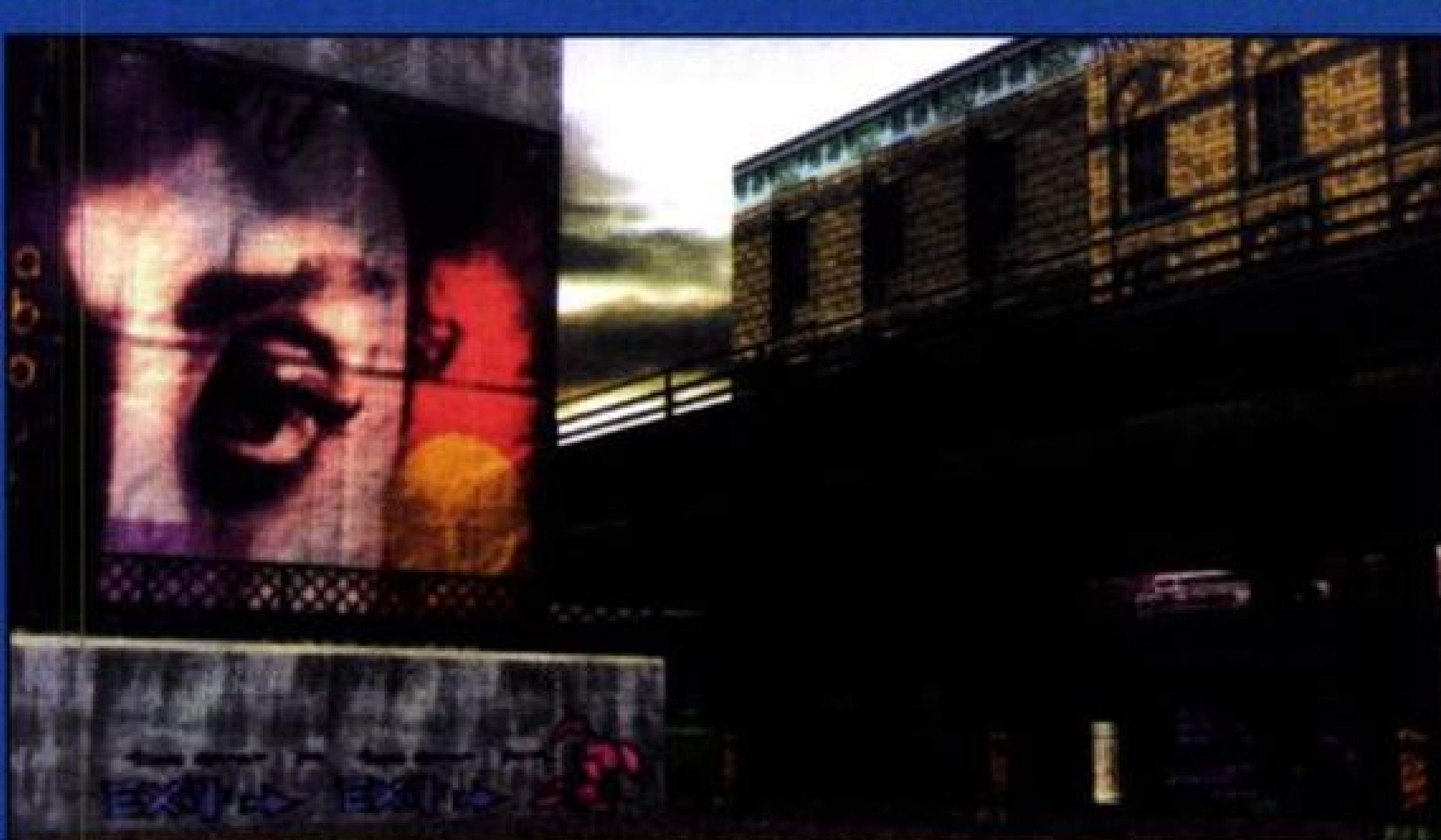
연령, 신장, 체중, 혈액형 : 46세, 187Cm, 81Kg, O형

직업 : 현재는 무직, 우주 제일을 목표로 수행중

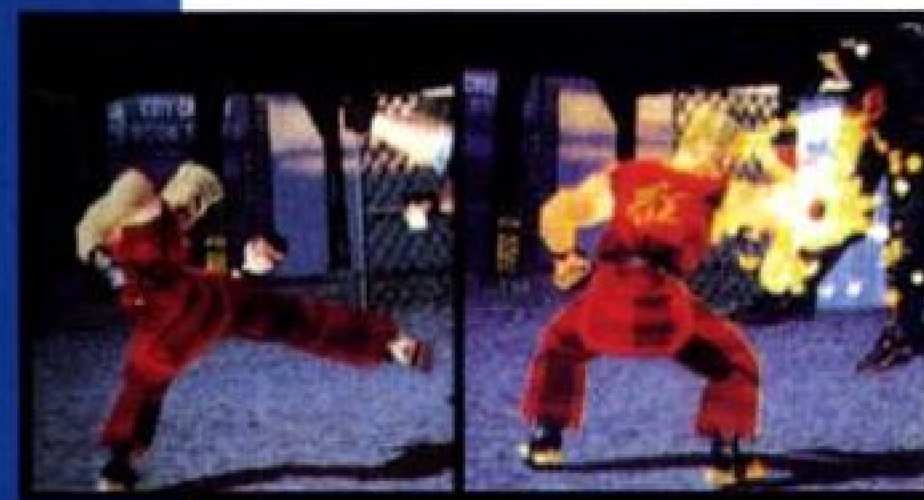
취미 : 오토바이 타기

좋아하는 것 : 피자, 가솔린 냄새

싫어하는 것 : 일본의 고속도로 (지난번 대회 때 정체 때문에 고생한 적이 있음)







폴 피닉스

10단 콤보

LP.	RP.	LK.	RP.	LP.	RP.	LP.	RK.	RP.	LP
상	상	중	상	상	상	상	하	중	중

LP.	RP.	LK.	LP.	RP
상	상	중	중	중

LP.	RP.	LK.	LP.	RK.	RP.	LP.	RK.	RP.	LP
상	상	중	중	하	중	상	중	하	중

도 발

⬇(60프레임) ↑RP + LK + RK	섬머N.G

잡 기

LP+LK	기본잡기
RP+RK	기본잡기
⬅ LK+RP	반달던지기
→➡ LP+RP	(LP+RP) 이당
↘ LP+RP	(LP+RP) 풍아
⬅ LP+LK or RP+RK	반격기
↙ LP+RP	울티메이트태클
LP+RP(울티메이트태클 중)	십자 꺾기
태클 중에 RP. ⬇ LP. LP. N RK. LP. LP+RP	암운 조이기

공중연계기

■오른어퍼 (↘RP) 또는, 이절풍 (↓↘→ LP) 또는, ↗ RK 등으로 상대방을 띄운 후

▶원투펀치(LP.RP), 쌍비천각(↗LK.RK)

▶LP, LP, LP, LP, 붕권

▶LP, LP, LP, 낙엽(↓RK. LP) (원 잽의 선입력으로 접근해야 가능)

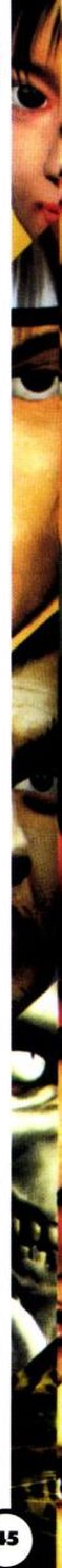
▶↓↙← LK. RP. RP 또는 LP

지상연계기

▶RK이 히트될 경우 ↗LK. RK (근거리 시) 하거나, RK 후에 → LP+RP





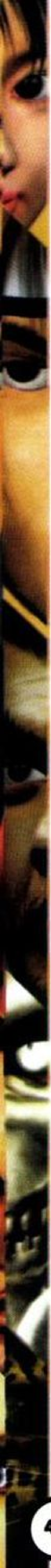












타격기

LP. RP	원투펀치
RP. LK	P.K콤보
RP. → LK	P.K콤보
RP. ↓LK	P.D.K콤보
상대가 다운 시 ↓RP	암석깨기
LP. RK	역 P.D.K콤보
↓↘→ RP	붕권
→➡ RP	질풍
↓↘→ LP	이질풍
→ LP+RP	침타
앉으면서 LP	기와깨기
앉으면서 LP. RP	기와깨기 붕권
앉으면서 LP. RK. RP	기와깨기 낙엽
앉으면서 RK. RP	낙엽
→LP+RK	부옥
앉아있다가 ↘ RP	엽앵
앉아있다가 ↘ RP. LP	엽앵붕권
앉아있다가 ↘ RP. RP	엽앵철기
⬅ LP+RP	만성용왕권(필살기)
↓↙⬅	부초
↓↙← N RP	표질
↓↙← N LK	도선
↓↙← N LP	표상
↓↙← N LK. RP	선채
↓↙← N LK. RP. LP	선채붕징
↓↙← N LK. RP. RP	선채철기
→→ LK. RK. RK	삼보룡(상단)
→→ LK. RK. → or ↘ RK	삼보룡(중단)
→→ LK. RK. ↓ or ↙ RK	삼보룡(하단)
↗LK. RK	쌍비천각
→→ RK	덮쳐차기

대전팁

폴의 대전팁은 다른 캐릭터에 비해 그다지 많은 편이 아니다. 그러나 접근전에서의 완벽에 가까운 이지선다 기술이 있는데 역시 낙엽이 주효하다. 또, 축이동이 상당히 느리기 때문에 축이동을 이용한 공격이 쉽지않다.

낙엽이나 왼잡기를 성공시킨 후에는 →→RK공격이 유효하며, 히트시 ↘RP. LP를 이어서 입력하면 좋다. 또 옆으로 회피기상 등은 접근해서 ↗ LK. RK이나 낙엽 등의 이지선다를 이용해 보자.

반격기가 있는 상대와의 대전에서 붕권이나 삼보룡같은 기술을 사용할 경우는 기술 후에 바로 반격기 카운터를 넣어주자.

캐릭터 스토리

미셸과 같은 마을에서 고고학을 연구하는 소녀. 어릴 적, 인디오의 유적에 버려져 있던 것을 미셸 창이 발견했다. 미셸은 줄리아를 가족처럼 사랑하면서 키웠다. 줄리아도 미셸과 그 마을을 사랑하고 그 마을 지키기 위해 강해져야 한다는 미셸의 가르침을 받아 미셸의 기술을 전수받는다.

그러던 중 줄리아 18세가 되던 어느해 봄. 세계의 유명한 격투가 실종사건이 '투신'이 일으켰다는 소문이 미셸의 마을에도 들려왔다. 이 '투신'의 전설은 미셸의 마을에 예전부터 내려오던 전설이기도 하고 과거에 카즈야가 노린 '인디오의 보물을 상징하는 미셸의 펜던트'가 무언가 관계가 있는 것은 아닐까하고 마을 사람들은 공포에 떨었다.

마을 사람들이 불안에 떨고 있을 때 미셸은 '투신'을 움직이는 힘이 무엇인지 알기 위해 과거에 펜던트를 노렸던 미시마 재벌, 헤이하치에게 진실을 듣기 위해 일본으로 향한다. 헤이하치에게 찾아간 지 여러날이 지나도 미셸이 돌아오지 않자 헤이하치에게 미셸이 당한 것은 아닐까 생각하고 줄리아는 헤이하치를 만나러 떠난다.

프로필

국적 : 미국

격투 스타일 : 심의육합권, 팔극권을 기초로 한 각종 중국권법

연령, 신장, 체중, 혈액형 : 18세, 165Cm, 54Kg, B형

직업 : 고고학 연구

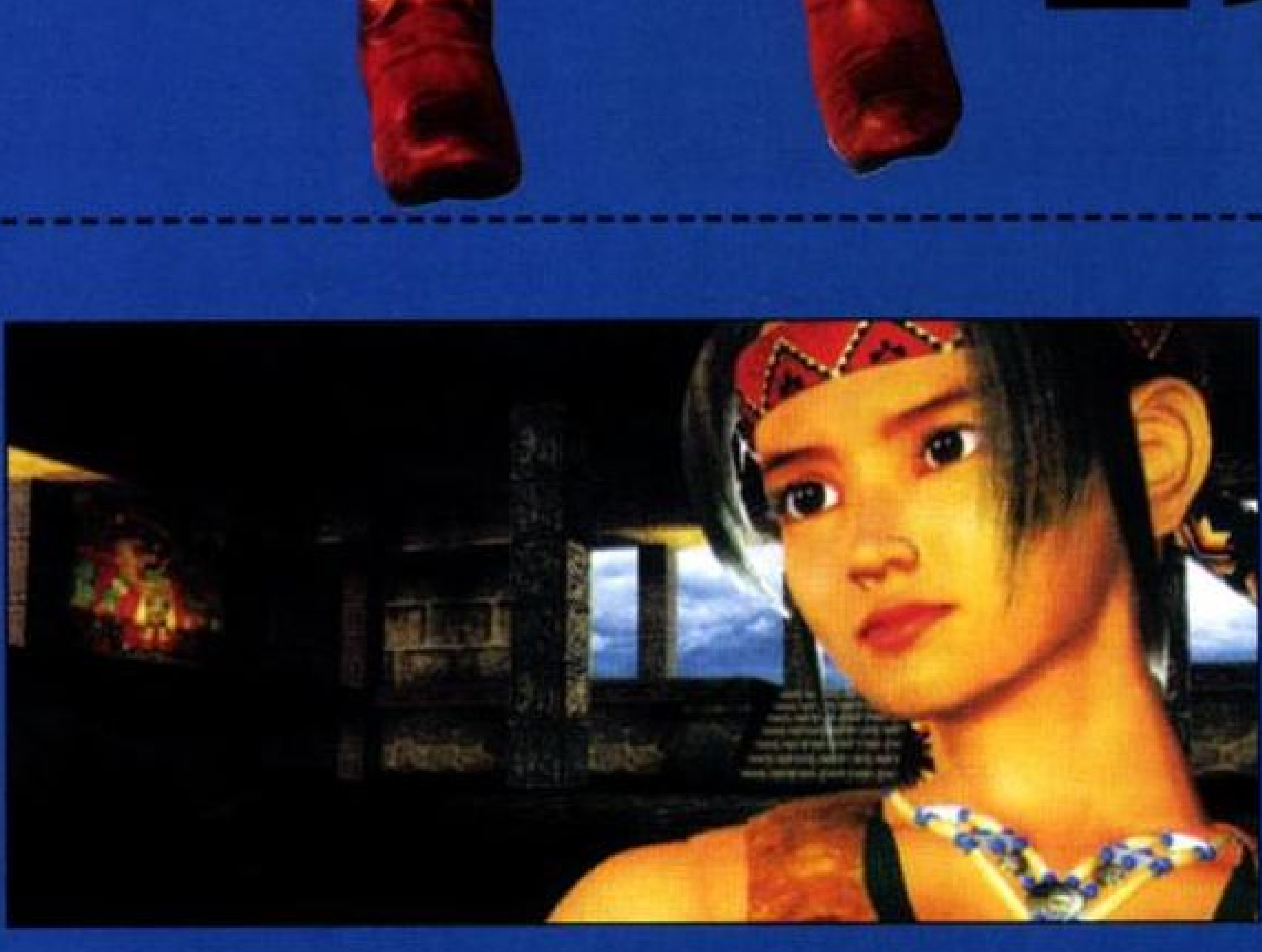
취미 : 사냥

좋아하는 것 : 버팔로

싫어하는 것 : 미시마 재벌

JULIA CHANG





줄리아 창



잡 기

LP+LK 또는 RP+RK	기본잡기
↘LP+RP	풀넬슨 스플렉스
↓↙↓↙LP+RP	싸이크론 플렉스
↓↙←→LP	매드 엑스

도 발

RP+LK+RK	도발







공중연계기

■천포(→LP) 또는 통천포(→LP. LP. LP)에서 LP. ↓↘LP. RP. →→LP. RK가 콤보이며,(일명 국민 콤보) 연권(LP. RP. LP)또는 대전 붕추(↘RP. LP)에서 →→→LP. RP. LP. ↓↘LP. RP가 콤보이다.

지상 연계기

앉아 있다가 일어나면서 RP. RK. LP를 쓰자. 이때 RK를 맞추게 되면 LP가 콤보이다. 그리고 공중연계기 중에 LP. ↓↘LP. RP. →→LP. RK가 들어간다. 이와같이 앉은 자세에서 ↘RP를 맞추면 카운터 가격 시 상대는 배를 움켜잡는데 약간 기다렸다가 넘어지려 할 때. LP. ↓↘LP. RP. →→LP. RK가 역시 콤보이다.



대전팁

줄리아는 다른 캐릭터와는 달리 타격기 외에 잡기를 주로 써야하는데 LP. 잡기(→↘↓↙←→RP.)를 써주면 이 잡기는 발동이 아주 빨라서 상대는 중,상단을 예측하기가 아주 어려워진다. 역시 LP 후 대전붕추를 섞어도 좋다. 그리고 LP를 가드 시키고 ↓↘LP 까지만 넣고 잡기나 연권(LP,RP,LP), 횡신을 넣어 보자. 상대가 이 패턴에 심리적 압박을 받기 시작하면 다음부터는 LP를 가드시키고 ↓↘LP. 후 RP를 시간차로 써보자. 여기서 또 RP를 카운터로 맞으면 줄리아의 국민 콤보가 들어 간다.

상대가 횡신을 주로 하면 줄리아는 쉽게 다가가지 못하게 되는데, 이때는 RK. RK or ↓RK를 써서 상대를 멈추게 해야 한다. 그리고 넘어진 상대를 요리할 때는 뒤로 구르면 ↓↘LP, RP를 낙법이나 옆으로 구르면 대전 붕추와 LP 또는 잡기를 적절하게 쓰자. 이때 대전 붕추는 상대를 따라간다. 줄리아의 패턴에 걸리기 시작하면 골치가 아프기 때문에 상대는 접근전 공격을 딜레이가 적고 중단 판정인 기술이 쓰게 된다. 조금씩 줄리아를 터득해 간다면 이를 노리는 노련함도 생길 것이다.

타격기

LP.LP.LP	통천포
↘LP.LP	통천포
앉으면서 RK	전소퇴
전소퇴 중LP	전소십자파
전소퇴 중RK	전소연퇴
전소퇴 중⬇RK	선소선퇴
RK.RK.LP	신각전소십자파
RK.RK.RK	신각전소연퇴
RK.RK.⬇RK	신각전소선퇴
일어나면서 RK	창공포
축이동 중 LK+RK	전신퇴
일어나면서 RP	참수
참수 중 RP	참수붕추
참수 중 RP.LP.LP	참수통천포
참수 중 RK⬇RK	참수전소선퇴
참수 중 LP.RK.LK	참수창궁퇴
참수 중 RK.RK	참수전소연퇴
참수 중 RK.LP	참수전소십자파
⬈ LK+RK	열진답
LK.RP	참격
참격 중 RP	참격붕추
참격 중 LP.LP	참격통천포
참격 중 RK.LP	참격전소십자파
참격 중 RK.⬇RK	참격전소선퇴
참격 중 RK.RK	참격전소연퇴
참격 중 LP.RK.LK	참격창궁퇴
LP+RP	돌쌍장

↘LP	붕추
붕추 히트 시LP	대전붕추
붕추 중 LK	붕추하단각
붕추 중 RK	붕추상단각
LP.RP	연권
연권 중 LK	연추하단각
연권 중 RK	연추상단각
연권 중 히트시 LP	연권대전붕추
연권 중 RK.LK	연권후소퇴천궁퇴
↘LK	충퇴
LK+RP.LP	충퇴통천포
일어나면서 RK	창공포
➡LP+RK	절초통천포
LK+RK.RK	전신퇴
→➡LP	호신주
호신주 중 RK	호신연공
↓⬊ LP	질보장주
⬇⬊ RP	질보붕추
—LP	천포
⬇↘ RK	후소퇴
후소퇴 중 LK	천궁퇴
↘LP.RK.LK	창궁퇴
→ —LP.RK	호신연공
LP+RK.RK	전신퇴
—LP.RP	타개
➡LP+RK	절초통천포



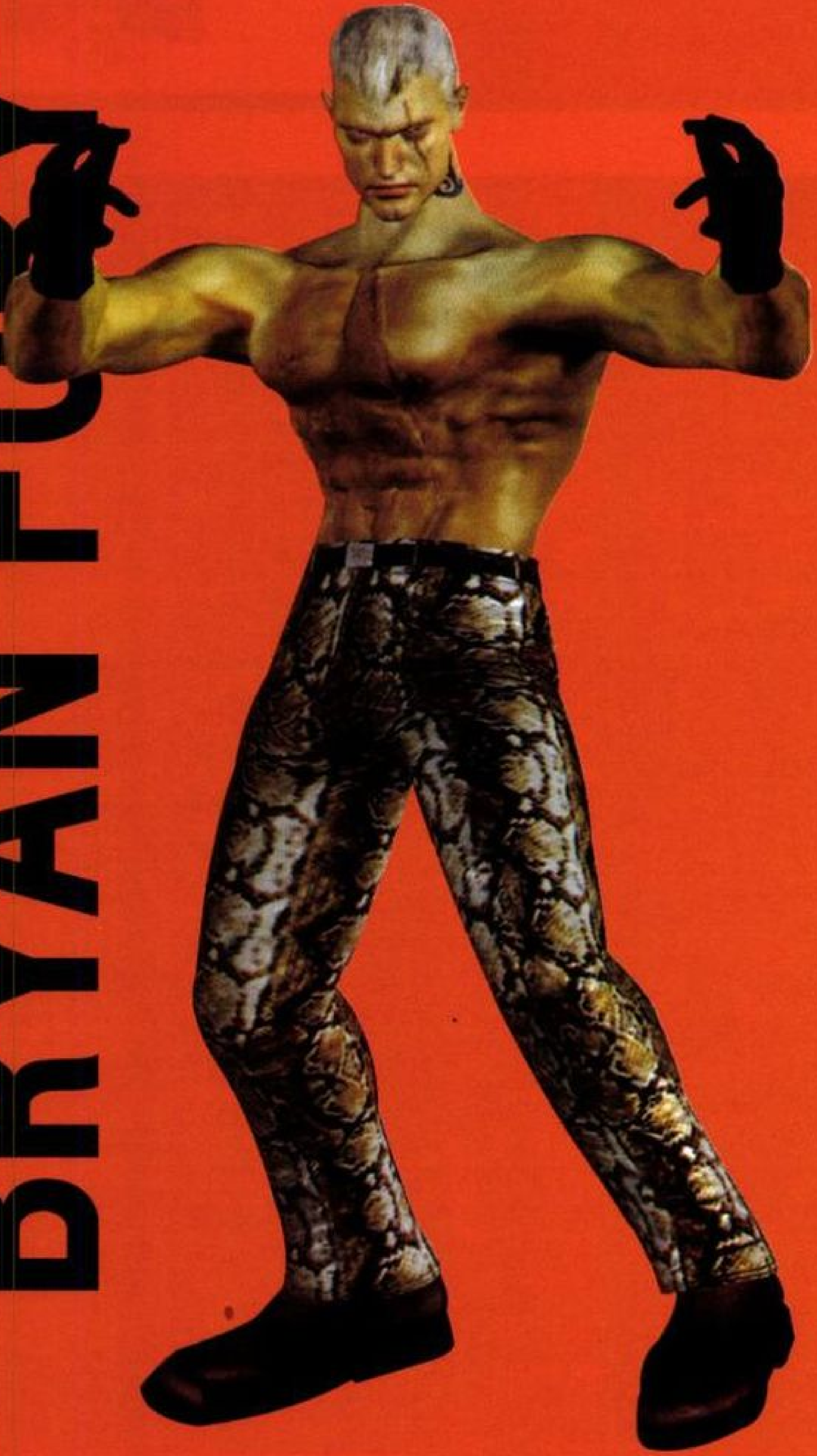


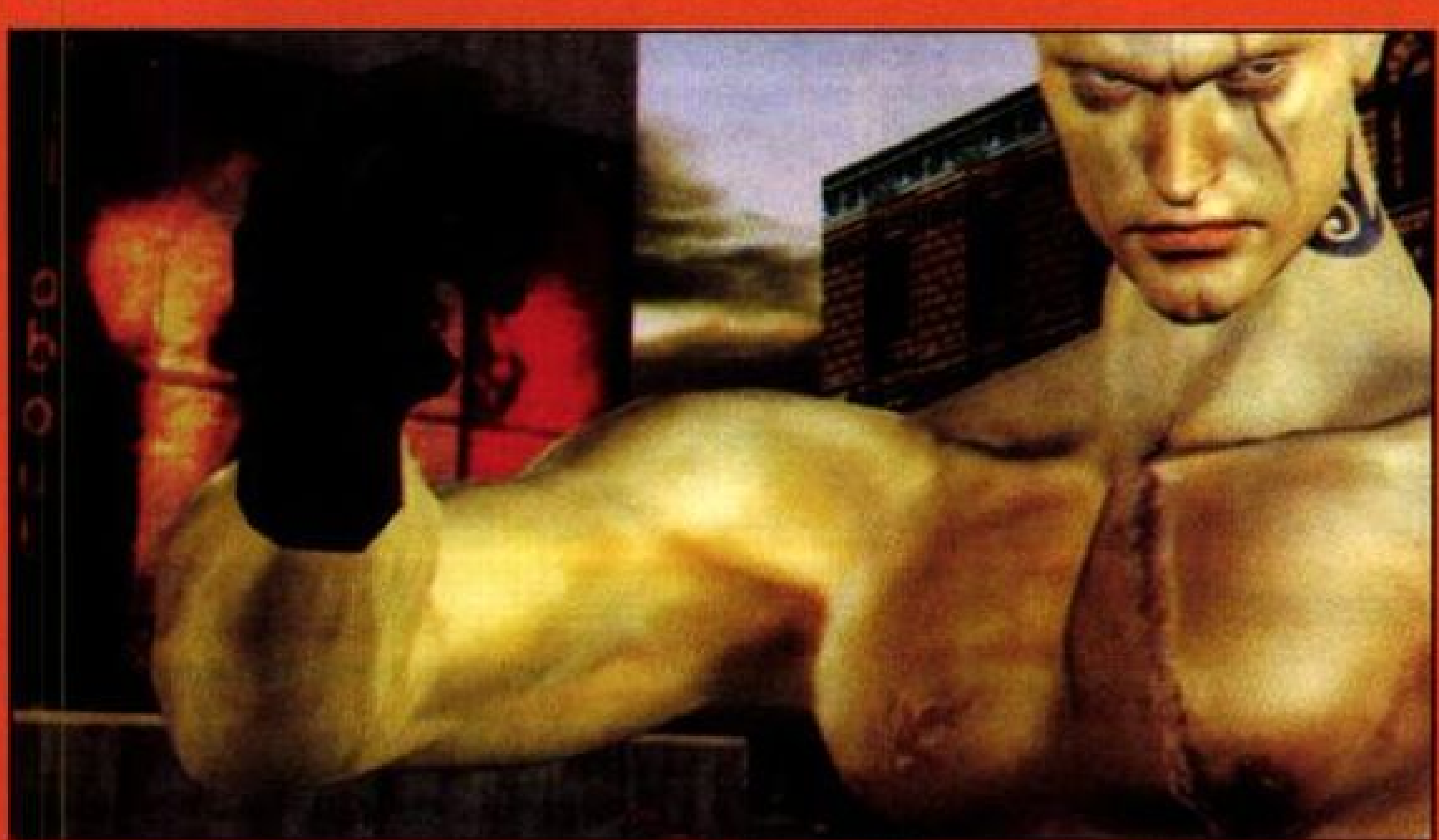






BRYAN FURY





캐릭터 스토리

브라이언 퓨리 29세, 국제경찰 소속으로 홍콩에서 마약 조직과의 총격전 중에 사망. 그러나 브라이언의 사체가 놓여있던 곳은 관이 아니라 닥터 아벨이라는 남자의 연구실이었다.

닥터 아벨 88세, 그는 세상 사람들에게는 유명하지 않은 연구자였지만 연구에 있어서는 보스코노비치박사를 훨씬 뛰어넘었다. 레프리컨트의 완전 완성형에는 보스코노비치가 개발한 '영구 기관'이 필요하다고 생각한 닥터 아벨은 브라이언의 사체를 레프리컨트로 재생하고, 보스코노비치의 머리 속 데이터 체취의 임무를 부여한다.

생전에 국제경찰이었던 브라이언은 능숙한 형사로서 평판을 받고 있었지만 국제적인 사건을 홍콩 국제경찰인 레이 우롱에게 놓친 이야기와 마약 조직과의 힘겨운 싸움 등이 세상 사람들의 입에 오르내리는 형사이기도 했다.

브라이언은 보스코노비치와 관계가 깊은 요시미츠를 표적으로 '더 킹 오브 아이언피스트 토너먼트3'에 잠입한다.

프로필

국적 : 미국
격투 스타일 : 킥복싱
연령, 신장, 체중, 혈액형 : 29세, 186Cm, 80Kg, AB형
임무 : 보스코노비치 박사의 뇌내 데이터 수집
취미 : 라이터 수집
좋아하는 것 : 산발, 고독
싫어하는 것 : 눈부신 태양이 비추는 것

브라이언 퓨리

10단 콤보

←LK.	RK.	LP.	RP.	LP.	RK.	RP.	LP.	RK.	RP
상	중	중	중	상	상	상	상	중	상

←LK.	RK.	LP.	RP.	LP.	RK.	RP.	RK.
상	중	중	중	상	상	상	중

←LK.	RK.	LP.	RP.	LP.	LK.	RK
상	중	중	중	상	상	상

잡 기

LP+LK	DDT
RP+RK	블랜버스터
⬇↘LP+RP	데스메신저

대전팁

브라이언은 '특별히 강하다' 하는 구석이 없기 때문에 혼합기술을 많이 섞어 사용해야한다. 일단 LP. RK를 쓰고 시간차로 RP. LP. RK.(or RP)를 사용하고 LP. RK. LK. LK.를 해 주면 처음 기술은 판정이 상. 상.(시간차)상. 상. 중인데 비해 두번째 기술은 상. 상. 중. 중이기 때문이다.

그리고 처음 LP. RK는 스피드가 아주 빨라 보고 앉아서 피할 수가 없다. 이런 확실한 이지선다를 확보하는 것이 바로 브라이언의 대전 방식이다.









공중연계기

■↓↘→LP. 히트해서 공중에 띄운 후

▶LP. 후에 ←RP. LP. RP.

▶LP. 후에 RK. ←RP. RK

▶←RP. LP. RP

▶LP. RP. LP. 후에→→RP

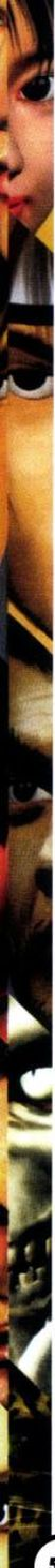
■↑또는 ↗RK으로 히트할 경우 또는 (↘LK이 히트할 경우) ←RK. 후에 LP. LP. →➡RP

지상연계기

전진 대쉬(↓↘→) 중에 LK나 일어나면서 LK를 카운터로 맞으면 상대는 주춤거린다. 그때 ←RP. LP. RP or ←RP. LP. RK가 콤보로 들어가며 ↗RK. LP. RK. LK. LK. or ↗RK. LP. LP. RP. →→RP가 콤보이다. 또한 ←RP. LP를 두방 다 맞거나 LP를 맞았더라도 또 다시 상대는 주춤거린다. 하지만 이때는 ←RP. LP. RK가 최강의 연계기이다.

그리고 앉아 있다가 일어나면서 RP를 하면 타격기가 나가는데 상대가 맞는 포즈가 나오기 전에 미리 RP를 또 다시 눌러주면 때리면서 잡는다. 이때 ←RP. LP. RK가 최강의 연계기이다.





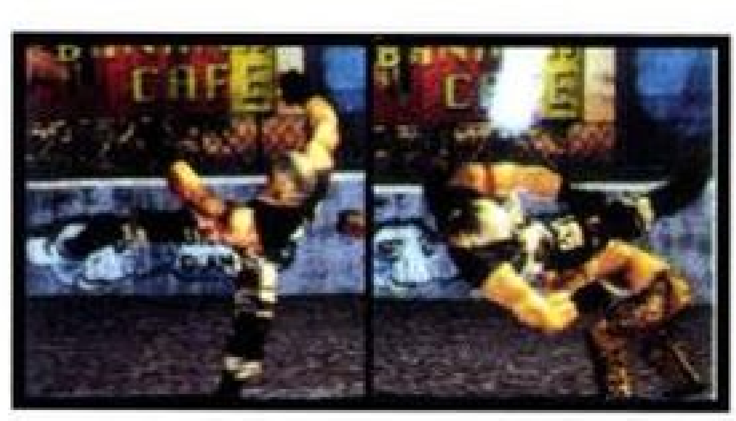
타격기

LP, RP, LK	노던라이트콤비네이션
→ LP+RP	소크글러브
→→ LK	슬라이서
← LK	스토핑
← LK, RP	스토핑페인팅스트레이트
←LK, RK	스토핑페이트니
←LK, RP, LP, RP	스토핑트리플펀치
LK, RP, LP, RK	카트링콤비네이션
LK, RP, LP, RP	카트링플러스원
→ RK, LK, RK	스나이퍼소뱃콤보
→➡ RP	마하펀치
LP, RK, LK, LK	서전크로스플러스원
일어나면서 RP	바디어퍼
바디어퍼히트시 ⬅	아토믹블로우
←⬅ RK	프라잉닐킥
일어나면서 LK	니 크래쉬
일어나면서 LK, RK	더블니 크래쉬
축이동 중 LP,	데빌크로우
축이동 중 RP	사이드해머
축이동중 LP, RP	팬텀크로우
↑ 또는 ↗ LK	스나이퍼소배트
↑ 또는 ↗ RK	플라잉 힐
↓RK	퀵로우킥
↘ RK	레그스매시
↘ LP	레프트바디블로우
⬊ LP, LP, LP, LP	
⬊ LP, LP, LP, LP, RP	
↓↙⬅	스웨이
↓↙← RP	스웨이라이트스매시
↓↙← LP	스웨이레프트스매시
↓↙← RK	스토핑
↓↙← LK	니크래쉬
↘ LP, RP	더블보디블로우
(←)LP, RP, LP, RP	라이징콤비네이션
(←)LP, RP, LP, RK	브레이징콤비네이션
←LK, RP, LP, RK	프리즈콤비네이션
←LK, RP, LP, RP	스토핑트리플펀치
LK, RP, LP, RP	커플링플러스원

←RP	라이트백너클
↘LK	스네이크엣지
←RP, LP	더블백너클
←RP, RK	슬러시콤비네이션A
←RP, LP, RP	마하콤비네이션
←RP, LP, RK	슬러시콤비네이션B
일어나면서 LP+RP	쇼트어퍼
↓LK+RK	사이드로우
LP+RP, or ←LP+RP, or ↓LP+RP	스네이크팡
LP, RK, RP, RK	아토믹콤비네이션
LP, RK, RP, LP, RK	아토믹콤비네이션
LP, RK, RP, LP, RP	스네이크콤비네이션
LK, LK	퀵소배트
←RK+LP, or →RK+LP	초필







OGRE

캐릭터 스토리

오우거는 '고대에 우주인이 남긴 전투병기'라는 전설로 인디오에게 남아 있다. 모든 생물, 인간이 만들어낸 모든 물체의 구조를 단번에 파악할 수 있으며 자신에게 흡수할 수 있다. 보다 강한 혼을 구하기 위해 떠돌아다니는데 그 사실 이외에는 베일에 싸여있다.





오우거2

프로필

국적 : 불명

격투 스타일 : 불명(그러나 혼을 흡입한다는 전설이 있음)

연령, 신장, 체중, 혈액형 : 불명

직업 : 불명

취미 : 불명



오우거

잡 기

LP+LK. or RP+RK	기본잡기
↘↘RP+RK	왕진레이의 잔월

공중연계기 (변신 후)

↘AP, LP.RP, LP.RP.RP

↘AP, ↘AP (상대가 낙법을 하면 일어날 때) →→RP

↘AP, ↘AP (상대가 낙법을 하지 않으면) ↓AK

↘AP, ↗LK.RK.LK

지상연계기 (변신 후)

→→RP, ↓LP, 일어나면서 LK.LK

→→RP, ↓AK (상대가 낙법을 하면 일어날 때) →→RP

→→RP, ↓AK (상대가 낙법을 하지 않으면) ⬇→RP



↓AP, ↗LK.RK.LK

⬇→RP(카운터 히트), ↓AK, ⬇→RP 이것이 오우거2의 최강 연계기이다!

↓AK를 맞은 상대가 살짝 뜨면서 엎어지면서 떨어지면 ⬇→RP가 회피 불능으로 들어간다. 타이밍도 쉬우니 조금만 해보면 된다.

오우거 콤보의 특징

오우거의 띄우는 기술은 어느 것 하나도 쉽게 되는 것은 없다. 스네이크 블레이드는 3발째 차기에서 상대를 띄우는 것이 가능하지만 그 전의 1, 2발째 차기로는 상대에게 거의 데미지를 줄 수 없다. 스네이크 킥과 적절히 사용해서 상대의 하단 공격을 노리는 것이 효과적이다.

용차 차기 귀살은 최초의 용차 차기에서나 다음의 귀살에서도 상대를 띄울 수 있지만 용차 차기는 상대를 띄운 후에 자신과 상대방과의 거리를 주기 위해서 다시 물러나는 것은 쉽지 않다. 또 용차 차기와 귀살은 상대가 웅크린 상태에서 용차차기로 맞았을 때 이외에는 연속 히트시킬 수 없다. 가끔은 용차 차기를 카운터 히트시킬 때에 연속 히트되는 경우도 있지만 타이밍 맞추기가 어려우므로 사용하기가 쉽지 않다. 용차 차기를 가드시키고 상대의 반격을 노린 후에 귀살을 맞추도록 하자. 오우거는 상대를 띄워도 공중 연속기를 사용하기가 어렵기 때문에 상대를 띄우는 것보다는 상대를 쓰러지게해서 상대가 일어나려고 할 때 공격하는 것이 좋다.

대전팁

오우거는 다른 캐릭터들의 기술을 많이 가지고 있다. 주로 2캐릭터들의 기술들인데 그 중에서도 단연 돋보이는 것은 필살기이다. 오우거는 가장 많은 필살기를 가지고 있는데 빠르고 강력한 것들이 많다. 그러나 우선 덩치가 너무 크고 머리까지 너무 커서 누워있는 상태에서도 뇌신권이나 헤이하치의 풍신권도 맞는다. 그래서 순간 이동 박치기 기술이 있고 공중연계기를 당하는 도중에 아무 버튼이나 누르면 위로 솟구쳐서 피할 수 있지만 훨씬 더 많이 맞는 경우도 생기니 상황에 따라 사용하는 것이 좋다.

2P의 변신 오우거를 하면 스테이지 배경이 너무 어두워서 기술이 잘보이지 않게 된다. ←RP, →→(N)RP 이 두 초필살기와 →→RP, ⬇↘RP, ⬇→RP, ↓(N)RP 이 기술들을 잘 활용하면 거의 무적의 패턴을 만들 수 있다. 또한 금강체라는 기술이 있는데 아마 진을 흡수해서 익힌 것 같다. 반격기와 같다고 생각해도 좋다. 상대의 공격이 들어올 때 ←AP를 하면 되는데 상대에게 데미지를 주고 픽 쓰러지게 한다. 거기다가 반격기의 반격까지 안되니 아주 좋은 기술이다.

그리고 상대의 오른어퍼를 자동반격하는 것이 있는데 이것은 헤이하치를 흡수해서 익혔을 듯하다. 상대의 오른어퍼를 맞을 때 ↘를 하면 되는데 성공하면 상대를 물어뜯어버린다.

타격기

→→LP+RP	왕의 합돌격
→RP	왕의 전질보
↘LP. RP	부르스 더블어퍼
⬇→ RP	안나의 콜드블레이더
⬇↘ RP	안나의 컷스러스트
일어나면서 RP	카즈야의 마신권
→➡ RK	부르스의 레그바주카
LP. LP. RP	카즈야의 섬광열권
LP. RP. RP	카즈야의 귀곡연권
↓↙ RK	블레이징 킥
→→N LK+RK	리의 슬라이딩
↓RK. N RK	리키 콤보
일어나면서 LK. LK. ⬇LK. LK	리의 인피니티킥콤보
⬇ LK	인피니티킥콤보중 하단
⬆ LK	인피니티킥콤보중 상단
→→→ LK+RK	연골베기
↖LK. RP	용차차기 귀살
⬇ LK. LK. N LK	스네이크 블레이드
⬇ LK. LK. ↓LK	백두산의 백러시
↗LK. RK. LK	백두산의 헌팅호크
↑ or ↗ N LP+RP	어머킹의 점프인너클봄
↑ or ↗ LP+RP⬇	아머킹의 슈퍼너클봄
←←LP+RP	청풍권

⬅LK+RP	브르스의 필살기
↙LP+RP	안나의 필살기
←RP	쿠니미츠의 쿠나이베기
→→ RP	2단찌르기 ???
→→ N RP	쿠니미츠의 쿠나이뛰기
←LP+RP (상대방의 공격시)	금강체
일어나면서 LK+RK	토네이도킥

오우거2

↘LP+RP	허리케인믹서
↓LK+RK	로딜커터
↘LK+RK	미드리틀커터
↘LK+RK. LK+RK	더블딜커터
↑LK+RK	스핀틸
LP+RP	호로코스터너밤
↓LP+RP	블레이징인페르노
↓LK+RK	로딜커터
→ RP+LK	아머킹의 숄더어택
넘어져있는 상태에서 LK+RK	어나더디멘션
LK. ~ RK	카즈야의 파쇄축

앉아 이동시 상대방 오른어퍼. 앉아손. 왼발 자동 반격

















YOSHIMITSU





캐릭터 스토리

영구적으로 삶을 영위할 수 있는 기관을 완성한 보스코노비치는 오랜 세월의 꿈이었던 자신의 딸을 되살리는 일과 인간이 죽지 않고 사는 연구를 개시했다.

요시미츠는 만당의 수령으로서 보스코노비치의 연구자금 운영과 가난한 사람들의 구제하는 생활을 계속하고 있었다. 어느날 마을에서 세계적으로 유명한 격투가 실종 사건이 일어난다. 요시미츠는 그다지 신경을 쓰지 않고 여느때처럼 연구소로 가지만 보스코노비치 박사의 태도가 이상했다. 보스코노비치는 연구 중 사고로 인해 수수께끼의 병원체에 감염된다. 보스 코노비치 박사는 연구를 완성시켜 딸을 재생시키기 위해서는 지금 세간에 화제가 되고 있는 '투신'의 피가 필요하다고 했다. 보스코노비치는 딸의 재생 연구 중에 '투신'의 존재를 알게 되었던 것이다. 자신의 생명의 은인인 보스코노비치를 구하기 위해서는 '투신'의 피를 어떻게든 손에 넣어야 했던 요시미츠는 대회 참가를 결정한다.

프로필

국적 : 없음(원래는 일본인 듯)

격투 스타일 : 만인술진화형

연령, 신장, 체중, 혈액형 : ?세, 178Cm, 63Kg, O형

직업 : 만당수령

취미 : 스모 관람, 네트 서핑

좋아하는 것 : 게임센터 (특히 신주쿠에 있는 것)

싫어하는 것 : 악인, 대전 매너가 나쁜 사람

요시미츠

10단 콤보

LP.	RP.	LP.	RK.	RK.	RK.	LP.	LP.	LP.	LP
상	중	중	상	상	하	중	(가드 불능)		

LP.	RP.	LP.	RK.	RP.	RP.	RP.	RK.	LP.	LP
상	중	중	상	중	중	중	중	(가드 불능)	

LP.	RP.	LP.	RK.	RK.	RK.	LP.	LK+RK
상	중	중	상	상	상	하	중

RK.	RK.	RP.	RP.	LP
상	상	중	상	(가드 불능)

RK.	RK.	RP.	RP.	RK.	RK.	LP.	LP.	LP.	LP.
상	상	중	상	상	하	중	(가드 불능)		

RK.	RK.	RP.	RP.	RK.	RK.	LP.	LK+RK
상	상	중	상	상	하	중	중

잡 기

LP+LK	기본잡기
RP+RK	기본잡기
↓↙⬅ LP+RP	인법노락

공중연계기

■↘ RP로 상대방을 띄운 후

▶원펀치.(LP) 원펀치. 원펀치. →→ RK.이 가장 기본적이며 후에 다가가서 낙법을 하지 않는다면 ↑LP+RP 후에 →→ (칼세우기 후에 이동하기)

▶원펀치. ←RP.RP.RP 후 ↙LK.LK.LK → RK

지상연계기

▶↘LP.RP 후에 뒤로 돌아간 상대방에게 ⬋ RP. RP. RP. RP. RP가 가능하며 가장 강력한 것은 역시 →→ LK+RK. LP+RP. LK+RK이다.



대전팁

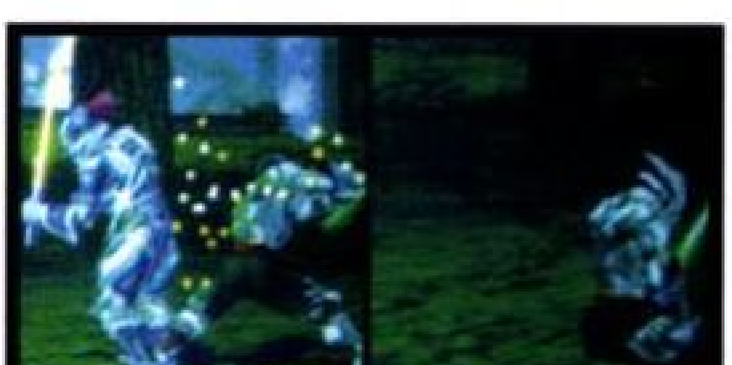
▷칼을 사용하는 유일한 캐릭터이므로 가드 불능기가 상당히 많이 존재하는 편이다.

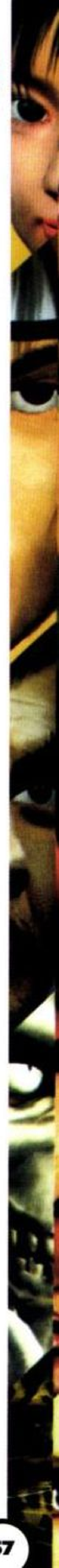
넘어진 상대방 앞에서 앉아있다가 일어나는 순간 ↓↙ RP 또는 (앉아 이동시 LK) 등의 여러가지 공격이 있는데 둘 중에 어느것이라도 타격되는 경우에는 후속 기술이 가능하다.

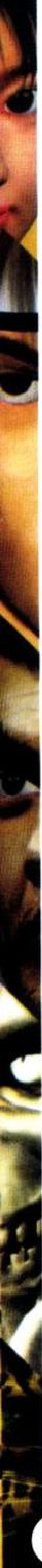
▷↘ RK이 중단차기 중에 가장 빠르면서 판정이 좋으므로 접근하는 상대방에게 자주 사용하는 것이 좋다. 그러나 역시 남발은 금물이다.

▷. LK+RK을 자주 사용하는것도 괜찮을 듯하다. 전작에 비해서 기술이 많이 늘어났으므로 공격하려 다가오는 상대방에게는 RP.RP.RP 등을 사용하거나 LK+RK을 해도 좋다. 요시미츠를 순간이동하게 하려고 (상대방이 멀리 있을 때 요시미츠는 순간이동이 되지 않고 그 자리에서 등을 보이면서 기상하게 됨) 노리고. 다가오다가 멈추는 상대방에게도 역시 위와 같은 기술이 효과적이다.





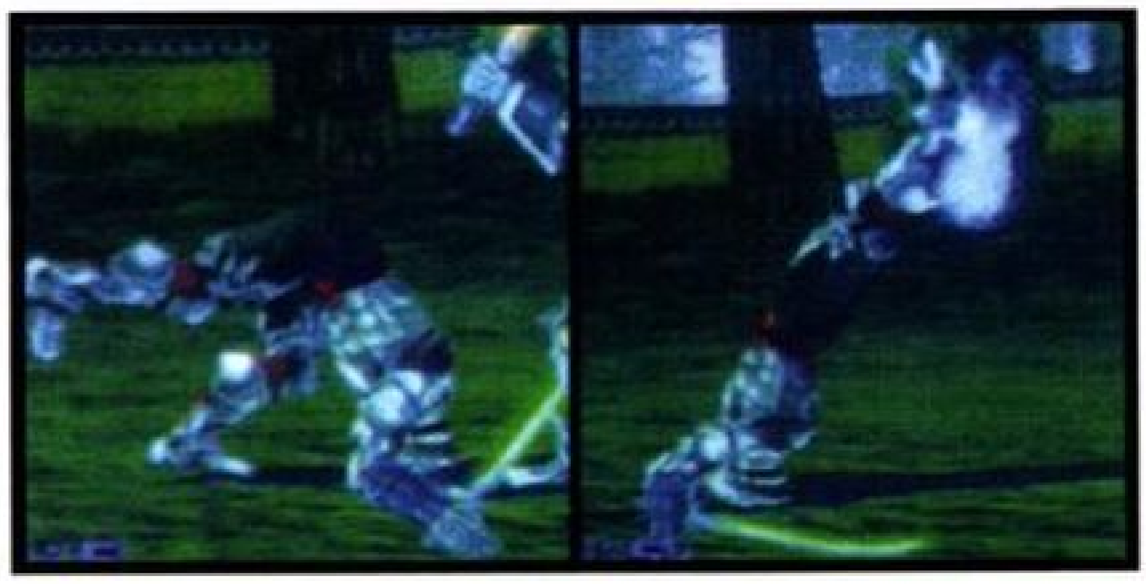












타격기

RP. LK	P.K 콤보
RP. ⬇ LK	PDK 콤보
→RP	만이권
만이권중 ⬋ RP	진전
→RP. ⬋ RP. RP. RP. RP. RP	진전
⬋ RP. RP. RP. RP. RP. RP	인법만국
↘RP. LP.	자전
↘LP. RP. ⬋ RP. RP. RP. RP. RP.	자전국
⬅ LP. LP. LP. LP. LP. LP	인법만갈
⬋ LK. LK. LK. LK. LK	인법만삼
인법만삼중 → RK	도목축
→➡ RP	황샘구
↘LP. LP. LP. LP	귀소
RK. RK. RK	삼산화
→→ RK	눈보라
→→ LK+RK	인법양염
인법양염 중 LP+RP	인법쿠나사기
→→ LK+RK. LP+RP. LK+RK	인법일향포
RK.～LK	일향포
LK.～RK	번개
→→ LK. LP	탄할
앉은 상태에서 ↘ LK	
↗LK+RK	인법만차
인법만차 중 ← LP. LP. LP. RK	독풍
독풍 중 ⬋ LP	참곡검
독풍 중(강섬화) LK+RK	
앉은 상태에서 ↙← LP	화엄
↖ or ↑ or ↗ RK	만리도축
↙ LP	참목검
↙ LP N ⬋	연옥검
←⬅ LP	절명검(필살기)
←⬅ LP N LP	선풍검
⬈ LP+RP	비공검
비공검 중 ⬇	비공습검
비공검 중 ←	허공영검
→➡ LP+RK N	혹
→➡ LP+RK	불혹
→➡ LP+RK. →➡	극불혹
↓ LP+RK	하우
↓ LP+RK. ← LP. LP. LP.	만혈앵
↑ LP+RP	지뇌인
지뇌인 중 →➡ or ←⬅	지뇌주
지뇌인 중 LK+RK	지뇌포
지뇌인 중 ↖ or ↑ or ↗	도지뇌
⬇ LK+RK	만아구라
만아구라 중 → 또는 ←	천각무공무
만아구라 중 RP	천각만국
만아구라 중 LK	천각일향포
⬅ LP+RP	독류
독류 중 아무 버튼이나	독무
축이동 중 LK+RK	몽상
몽상 중 →	전생
몽상 중 LP+RK	어영소
몽상 중 ➡ LP+RK	어영법
→➡ LP+RP	인법쿠나사기
인법쿠나사기 중 LP+RK	어영소
인법쿠나사기 중 ➡ LP+RK	어영반
⬅ LK+RK. (6회 가능)	
↓↘→ LP	롱차

캐릭터 스토리

여성 물리학자 제인은 8세 때 세균병기가 사용된 전쟁에서 잭-2라는 러시아 군용 로보트에 의해 구출되었다. 그러나 이윽고 잭-2는 위성병기에 의해 파괴되어 버렸다. 27세가 된 제인은 그때까지도 자신의 눈 앞에서 불타는 잭-2의 악몽을 잊을 수가 없었다. 그러나 약 10년이 지난 후 제인은 잭-2를 90% 정도나 부활시키는데 성공한다. 그러나 잭의 의사, 기억을 지배하는 시스템 프로그램이 '킹 오브 아이언피스트'라는 키워드의 부분으로 항상 다운되어 버리는 것이었다.

결과 잭-2를 제어하고 있는 프로그램의 대부분이 미시마 재벌의 관련회사인 '미시마 중공업'에서 제작된 것을 알게된다.

잭-2 완전 부활을 위해서는 미시마 재벌에게 접근해 그 수수께끼를 풀지 않으면 안된다는 사실을 깨달은 제인은 잭-2에게 급히 보충 시스템 프로그램과 '피보트건' 프로그램을 합친 건잭을 만들어내 미시마 재벌에 접근하게 한다.

프로필

국적 : 불명

격투 스타일 : **양팔에 GUN장착** (현재는 고장 상태)

연령, 신장, 체중, 혈액형 : 7세, 220Cm, 170Kg, 플루토늄

직업 : 특별한 목적 불명

취미 : 최종 병기화하는 일

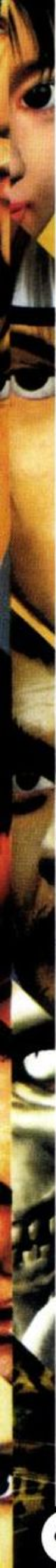
좋아하는 것 : 자기 분석

싫어하는 것 : 스크랩 공장

GUN JACK







건잭

10단 콤보

RP.	LP.	LP.	LP.	RP.	LP.	RP.	LP.	LP+RP.	LP+RP
하	하	하	중	중	상	중	중	중	중

RP.	LP.	LP.	LP.	RP.	LP.	RP.	LP.	LP+RP.	LP+RP
하	하	하	중	중	상	중	중	하	중

LP.	LP.	RK.	LK.	RK.	LP.	RP.	LP.	LP+RP.	LP+RP
중	중	중	하	하	중	중	중	중	중

LP.	LP.	RK.	LK.	RK.	LP.	RP.	LP.	LP+RP.	LP+RP
중	중	중	하	하	중	중	중	하	중

잡 기

LP+LK	해체기	기본잡기
RP+RK	기본잡기	
↙ ➡ LP+RP	회피 LP+RP	파일드라이버
↓↙ ⬅ RP	RP	백브리커
↓↘ ➡ LP	LP	피라미드드라이버
↙LK+RP	RP	슬리핑다운
⬊ RP+RK	RP	카터펄트슬로
↘⬊ RP+RK	RP	카터펄프스루플러스
⬊ LP+LK	X	헬프레스
⬊ LP+LK 몽개기 성공 시 LP+LK	X	리프트엎슬램
⬈ LP+RP	LP	피니시먼트드롭
⬈ LP+RP ⬊ RP	X	피니시먼트메가톤
→ ➡ RP+LK	RP	숍레이거









공중연계기

▶일어나면서 LP로 띄운 후 RP, RP, RP, →→ LP+RP

▶↓LP+RP로 맞춘 후에 RP, RP, RP, →→ LP+RP, ←↙↓↘LP

지상연계기

▶↘RP+LK, ↓LP, (앉은 상태에서) LP, RP

대전팁

덩치의 크기를 나눌 때에 보통 쿠마 사이즈라고 말한다면 그것은 엄청나게 큰 것을 말한다. 건잭 역시 그에 버금가는 큰 덩치를 가지고 있으며 공중에 그다지 높이 뜨지 않는 캐릭터 중 하나이다. 그에 맞게 기술의 데미지가 큰 것이 주류를 이루기 때문에 →➡ LP+RP, ↘RP같은 기술도 실전에서는 자주 맞는 편이다. 그리고 다운된 상대나 접근시 ←↙↓⬊ LP 또는 ←↙↓⬊ RP 두가지의 이지선다 공격을 주로 할 수도 있다. ⬇LP+RP와 같은 띄우기 공격이 있으니 잘 활용하는 좋다. 그러나 기술의 딜레이가 크므로 큰기술을 사용할 때는 십사숙고해서 사용하는 것을 권장한다.

타격기

↙LP. LP. LP. LP. LP. RP	머신건너클
↓↙LP. LP. LP. RP	머신건너클 PJ
RP. LP. RP	스트레이트엘보어퍼
LP. LP. LP	해머콤보
일어나면서 LP. RP. LP	스윙너클
일어나면서 RP. LP. RP	스윙너클
일어나면서 LP+RP. LP+RP	더블해머
LP+RP. LP+RP	더블해머
↓↘LP. RP. LP. RP	와일드스윙
↘LP. RP. LP. RP	어퍼러쉬
←↙↓↘→LP	기가톤펀치
→→LP+RP	파워지저스
→LP+RP. LP+RP	시저스멜트다운
→LP+RP. ↘RP	시저스메가톤펀치
↓LP. RP	메가톤스트라이크
↓LK+RK	힐프레스
주저 앉았다가 LK+RK	점핑힐프레스
↗LK+RK	힐프레스
주저 앉았다가 LP. RP. LP. RP	블러드팡
→LK+RK	슬라이딩
←↙↓↘RP	메가톤펀치
↓LP+RP	브라보너클
↘LP+RP	멜트다운
앉아 있다가 ↓LP. RP	메가톤스트라이크
일어나면서 LP	바이올렌스어퍼
↓LP. LP. LP. RP. ↘LP	해머러시미들
↓LP. LP. LP. RP. →LP	해머러시 하이
↓↘LP. RP. ↓LP	해머러시로우
↓↘LP. RP. →LP	해머러시하이
↓↘RP. ↓LP	해머러시로우
↓↘RP. ↘LP	해머러시미들
↓↘RP. →LP	해머러시미들
주저 앉았다가 RP. LP. RP. LP	블러드팡
←↙↓↘→↘LP	엑스프로더
↙LK. RK. LK. RK. LK. RK	카사크콤보
↘LK+RP	라이트닝핸드
일어나면서 LP+RP	스프링해머
→LK. RP	다크네스커터
LK+RK.	다이브봄버
다이브봄버 중에 LK+RK. LK+RK	다이브봄버부스터









KUMA



캐릭터 스토리

쿠마의 아버지는 헤이하치와의 여행 도중 너무 몸이 쇠약해져서 죽었다. 쿠마는 그 여행 도중 태어나는데 헤이하치의 두번째 애완 동물이 된다. 아버지 쿠마보다도 기억력이 좋고 헤이하치가 신뢰하는 보디가드가 되었다. 그러던 어느 날 화면에 비친 어느 한 격투가를 보고 난폭해지기 시작했는데 화면에 보인 남자는 바로 폴 피닉스였다. 타도 폴! 2대에 걸친 그 꿈을 실현하기 위해 쿠마는 수행 길에 오른다. '투신'은 안중에도 없다. 오직 타도 폴! 그런 쿠마는 한편으로 샤오유의 애완동물 팬더를 짝사랑하고 있다.

프로필

국적 : 헤이하치의 애완동물

격투 스타일 : 헤이하치류 쿠마진권.개(改)

연령, 신장, 체중, 혈액형 : 인간으로 치면 18 - 20세(곰나이 8세), 280Cm, 210Kg, ?형

직업 : 헤이하치와 샤오유의 보디가드

취미 : 수행, 연어 요리

좋아하는 것 : TV, 헤이하치, 팬더

싫어하는 것 : 14인치 모노크로 TV (보기 힘들기 때문)



팬더

캐릭터 스토리

린 샤오유가 고등학생 때부터 길러왔던 애완동물 팬더. 샤오유는 대회 참가를 위해 일본의 미시마공업고등학교로 전학을 했지만 헤이하치에게 부탁해서 중국에서 팬더도 같이 데리고 왔다. 팬더는 대회 중 샤오유의 보디가드로 일하기 위해 헤이하치로부터 웅진권을 전수받았다. 헤이하치의 애완동물인 쿠마는 팬더에게 반해 있지만 팬더는 쿠마에게 관심이 없는 듯 쿠마를 멀리한다.

프로필

국적 : 중국

격투 스타일 : 헤이하치류 쿠마 진권.개(改)

연령, 신장, 체중, 혈액형 : 인간으로 치면 17세정도, 277Cm, 200Kg, ?형

직업 : 샤오유의 애완동물

취미 : 화단 가꾸기

좋아하는 것 : 린 샤오유

싫어하는 것 : 쿠마

쿠마



도발	
상대방 다운 시 ↓RK	도발포즈
LP+LK+RK	도발포즈
타격기	
LP.LP.LP	베어펀치콤보
→LP.LP.LP	통천포
RP.LP.RP	스트레이트엘보어퍼
LP+RP.LP+RP	더블해머
일어나는 중 LP+RP. LP+RP	더블해머
→→LP+RP	베어시저스
↗LK+RK	힙프레스
←↙↓➘ RP	붕권
↘LP.RP.LP.RP	어퍼러쉬
↘RP.LP.RP.LP	어퍼러쉬
←←LK+RP	서몬 헌팅
일어나면서 LP.RP	어퍼붕권
LK+RK	앉기
앉은 후 LP.RP.LP. RP또는 RP.LP.RP.LP	블러드크로우

⬇LP.LP.RP	베어러쉬
베어러쉬 중→LP	어퍼러쉬 상단
베어러쉬 중↘LP	어퍼러쉬 중단
베어러쉬 중↓LP	어퍼러쉬 하단
⬇➘LP.RP→LP	베어어퍼 러쉬
베어어퍼 러쉬 중↘LP	베어어퍼 러쉬 상단
베어어퍼 러쉬 중↓LP	베어어퍼 러쉬 중단
베어어퍼 러쉬 중→LP	베어어퍼 러쉬 하단
⬇➘RP➡LP	베어 러쉬 상단
⬇➘RP➘LP	베어 러쉬 중단
⬇➘RP⬇LP	베어 러쉬 하단
←LP+RP	베어 브레스
베어 브레스 중→↘↓↙←↖↑⬈	구르기
→→LP	웅귀신권
←⬅RP+LK+RK	홍반
잡기	
LP+LK 또는 RP+RK	기본잡기
→↘↓↙←LP+RP	공굴리기
→➡ LP+RK	박치기

공중연계기

■귀신권(→➡ RP)로 띄운 후 귀신권. ➡ LP. 후 →→ LP+RP

■귀신권.← →RP+LK

■↘RP로 띄운 후에는 ➡ LP. ➡ LP. →→LP+RP

■귀신권. 귀신권(2번째의 귀신권은 상대방이 뒤로 돌아가도록 맞춘다.) RK. ↗LK+RK(힙프레스)

지상연계기

▷→ → → LK 상대방이 가드할 경우 ↘LP+RP가 가드 불능 기술이다.

▷통천포(→ LP.LP.LP). (상대방이 낙법을 하면) ←AP(초필살기)

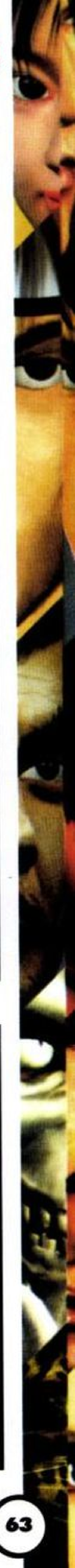
▷베어시저스(→ AP). 웅귀신권 or 더블해머



대전팁

쿠마에 대해 말하자면 철권 시리즈 중 최약의 캐릭터로 꼽힌다. 공격이 그다지 강한편도 아닌데다 느리고 몸집도 커서 한번 누우면 거의 죽었다고 봐도 과언이 아니다. 2에선 그나마 강력한 통천포를 주무기로 했으나 3에서는 통천포조차 약해졌다.

강력한 귀신권이 생겼으나 사정 거리가 엄청나게 짧아서 상대방의 빈틈이 아주 크지 않은 이상 맞추기 힘들다. 그리고 쿠마의 가드 불능기를 자주 주는 것이 좋고 파워시저스(→→LP+RP)는 횡신하는 상대를 공격하기 수월하니 자주 사용하는게 좋다. 파워시저스를 맞춘 후에 ↓LP+RP로 마무리 공격을 한다. RP.LP는 견제기로 쓰면 좋은데 데미지도 높고 판정도 좋다. 빈틈을 노려서 파워시저스, 귀신권을 주로 쓰고 상대의 공격은 RP.LP나 통천포(LP.LP.LP)로 끊어준다.



ANNA WILLIAMS



캐릭터 스토리

19년 전, 안나는 카즈야로부터 자신의 언니 니나가 콜드 슬립(냉동 상태)의 실험에 사용된 것을 들었다. 아직도 수면 상태인 언니를 상대로 싸움을 한 것이 견딜 수가 없었고 게다가 자신만 늙어가는 것을 허락할 수 없었다. 그렇게 생각한 안나는 스스로 콜드 슬립을 희망하고 니나가 깨어날 때 자신도 깨어나도록 프로그램한다. 그리고 19년 후 투신의 파동에 의해 니나는 눈을 뜬다. 니나와 동시에 눈을 뜬 안나는 자매 싸움을 다시 시작하려고 니나를 덮치지만 언니 니나는 기억을 전부 잃어버린다. 그래서 안나는 다시 암살자의 길을 걸으려는 니나를 도와주려 하지만 점차 니나와 함께 사건에 휘말려들게 된다.

프로필

국적 : 아일랜드
격투 스타일 : 골법, 합기도를 기초로 한 암살 격투술
연령, 신장, 체중, 혈액형 : 20세, 163Cm, 49Kg, A형
직업 : 학생이었으나 중퇴했음
취미 : 언니에게 거짓 기억을 심어주는 일
좋아하는 것 : 에스프레소 커피, 제리 (만화 '톰과 제리'에 등장하는)
싫어하는 것 : 자신에게 관심이 없는 언니

MOKUJIN



캐릭터 스토리

수령(나무 나이) 2,000년의 세월을 거친 견고한 나무로 만들어진 수련용 인형. 현재까지 박물관에 보존되어 있었지만 투신이 눈을 뜨던 해, 특별한 목적이 알려지지 않은 채 움직이기 시작했다. 항상 격투가에게 유용하게 쓰이고 싶다는 의지가 나무인형을 움직이고 있다고 사람들은 말하지만 그 사실 여부는 알려져 있지 않다.

프로필

국적 : 불명
격투 스타일 : 모쿠진권
연령, 신장, 체중, 혈액형 : ?세, 178Cm, 95Kg, ?형
직업 : 연습대
취미 : 흉내 내기
좋아하는 것 : 흉내 내기
싫어하는 것 : 흉내 내기

T.H.G의 철권 깜짝 퀴즈

PS, SS용 프리스틱 타기

국내 철권 배틀계를 뒤흔들며 철권3의 인기에 일익을 담당하고 있는 T.H.G팀은 이번에 자신들이 총력 공략한 철권3 공략 단행본을 보는 챔프 독자들을 위해 공략본 이외에 또 하나의 선물을 준비했다. 배틀의 오랜 경험과 노하우를 결집해 가장 손이 편한 상태에서 격투를 즐길 수 있는 '프리스틱'이 바로 그것이다. 철권 시리즈에 관심이 있는 유저라면 누구나 도전해 볼 수 있는 철권 깜짝 퀴즈! 자신의 게임기에서 아케이드 감각을 느끼고 싶은 게이머라면 정답을 관제 엽서에 적어 챔프로 보내주세요. 정답자 중 3명을 추첨해 T.H.G가 제작한 프리스틱을 드립니다.

* 단, 아래 문제의 정답 중에 모쿠진은 제외합니다.



문제 1 그동안 발매되었던 철권 시리즈에서 1, 2, 3에서 모두 선택할 수 있었던 장수 캐릭터는 누구일까요?(있는대로 모두 기재)

문제 2 철권 시리즈의 스토리를 잘 보면 모든 작품에서 상당히 중요한 역할을 하게되는 미시마 가문 사람들이 등장한다. 아래의 보기 중 미시마 집안 사람이 아닌 캐릭터는?
①헤이하치 ②왕 진레이 ③리 차오랑
⑤카즈야 ⑤준

문제 3 필살기 커맨드 중에 → N ↘의 '초풍신' 이란 기술을 가진 캐릭터는 모두 몇명이며, 누구일까요? (철권3의 18인 중에서)

문제 4 헤이하치의 → → LP+RK의 새로운 박치기가 통하는 캐릭터는 몇명이며, 누구일까요.?

문제 5 아케이드용 철권3 중에 등장한 모든 캐릭터를 화면 순서대로 적어주세요? (화면 왼쪽 위부터)

문제 6 킹의 연속잡기 중의 '롤링 그레이데스'의 커맨드는 어떻게 되나? (예: LP+RP. 로 표기)

문제 7 가드불능기가 가장 많이 존재하는 캐릭터 2명을 뽑는다면?

문제 8 철권에 등장하는 격투기술 중 권법이나 무술 이름을 10개만 적어보자. (힌트 : 레이의 권법 종류 등등)

문제 9 캐릭터 중에 "이질풍"이란 기술의 주인공과 "지뢰인"이라는 기술의 주인공은?

문제 10 철권3에 등장하는 캐릭터는 모두 (제 3 복장 포함) 몇명일까요?
①18명 ②20명 ③23명 ④30명

문제 11 몸에서 가스를 뿜어내는 캐릭터들은 누구인가?

문제 12 여러 잡기 기술 중에 뒤에서 잡기(배후잡기)는 어떤 캐릭터도 풀지 못한다는 말은 사실일까?
①그렇다 ②몇몇 캐릭터만 가능하다
③누구나 풀 수 있다 ④오우거만 가능하다

문제 13 철권3 캐릭터 중 자기 스스로 눕거나 엎드릴 수 없는 캐릭터는 누구누구인가?

보내실 곳 : (우) 121-160
서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층 월간 게임챔프
「T.H.G의 철권 깜짝 퀴즈」 담당자 앞

마감 : 97년 9월 25일



GAME CHAMP

OCTOBER 1997 특별부록

주·제우미디어


감각세대 감각통신 비비정보통신
02-672-1410
02-679-8337~8
본 작품은 한윤영씨가 제작한
3D 에니메이션 작품 중에서 발췌한 것입니다.
공개자료왕국 VIVA로
여러분을 초대합니다!!!
컴퓨터 그래픽 디자이너
한윤영
인터넷에서 밤을 새워야만
겨우 하나 받을 수 있는 게임/유틸리티/동영상,
몇시간을 뒤져서 겨우 하나 가져오는
그림/사진자료....
비바공개자료실에서 단 몇분만에 받아가세요
더 이상 인터넷을 방황하실 필요 없습니다.
지금 바로 비바로 오세요
비바 공개자료실은 항상 새로운 자료로 가득합니다.
비바는 가입비가 없으며 월회비를 받지 않습니다.
VIVA 이용방법 ::: 01410 또는 01411로 접속 후 <VIVA>를 입력하세요